

¡GRATIS! DRACULA ORIGIN ¡JUEGO COMPLETO PARA PC!
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
Nº 260 DICIEMBRE 2016
POR SÓLO 3,99 €
REPORTAJE
¡Monta tu PC para la R.V.!
CONSTRUYE TU EQUIPO PARA LA NUEVA TECNOLOGÍA
REVIEW
Dishonored 2
¡VIVE LA ACCIÓN TOTAL EN KARNACA!
Número 260
AÑO XXXII
P.V.P. CANARIAS 4,14€
¡BIOWARE DESVELA SU GRAN PROYECTO!
MASS EFFECT ANDROMEDA
¡Viaja al futuro del rol!
AHÓRRATE 5€ FOOTBALL MANAGER 2017
REVIEWS
TITANFALL 2
COD: INFINITE WARFARE
BATTLEFIELD 1
PREVIEWS
TYRANNY
SNIPER ELITE 4
REPORTAJE
Prey
PREPÁRATE PARA LA INVASIÓN ALIEN
JUEGO PARA PC VALORADO EN 5€... ¡DE REGALO!
DRACULA ORIGIN
¡DESCUBRE LA AVENTURA MÁS TERRORÍFICA Y ACABA CON DRÁCULA!

UN NUEVO RUMBO

El cambio es bueno. Y necesario. Y estos meses finales del año son testigo de cómo las sagas más populares de la acción han cambiado en los últimos tiempos. Pero si el cambio es bueno y necesario, el resultado de ese cambio quizá no lo es tanto. Mucho se ha hablado y escrito –y nosotros también lo hacemos en páginas interiores– sobre las nuevas entregas de estas sagas. Las críticas han sido para bien y para mal. Para descubrir en qué sentido han ido las nuestras, mejor hazlo tú mismo. Ve a la sección de review y lee los análisis que te hemos preparado.

Pero en este número de Micromanía hay más juegos, y sagas, y cambios. Como el nuevo rumbo que ha experimentado el título que ilustra la portada del mes. «Mass Effect Andromeda» es uno de esos juegos de los que todos queremos saber cuanto más, mejor, pero tanto BioWare como EA se han resistido hasta ahora a desvelar más de lo necesario. Los primeros nuevos detalles los tienes en el reportaje interior, e invitan a ser muy optimistas con lo que nos espera. El camino que seguirá la saga tras dejar atrás el carisma de Shepard y sus compañeros es, hasta que el juego no esté disponible, un verdadero enigma. Muchos creíamos que ciertos juegos de acción de estas sagas tan populares nos iban a dejar atónitos, y así ha sido, aunque... Mejor descúbrelo tú.

Hay más rumbos nuevos en los contenidos de Micromanía. ¿Quieres emprender el de la RV? Te hemos preparado un reportaje para que sepas qué necesitas para actualizar tu equipo. ¿Quieres saber cuál es el nuevo rumbo de «Prey»? Te contamos los nuevos datos. ¿Quieres descubrir el rumbo del nuevo JDR de Obsidian? Lee la preview de «Tyranny». Y también hay más novedades en las secciones habituales, noticias, hardware... En realidad, para los que hacemos la revista cada mes implica un nuevo rumbo. Bienvenido a Micromanía.

FIRMAS DEL MES



Francisco Delgado
Jugar con un PC siempre se ha asociado a montar un rincón dedicado a la máquina, pero cada vez son más comunes los portátiles y otros formatos. ¿Dónde jugarás en el futuro? **Pág. 14**

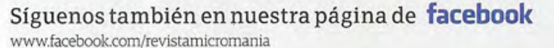


Juan Antonio Pascual
¿Qué necesitas para montar un equipo o actualizar el tuyo para disfrutar de la Realidad Virtual? Nuestro experto en hardware te cuenta todas las claves y te orienta en el presupuesto. **Pág. 52**



Ángel Codón Ramos
¿Qué es lo más importante al diseño un videojuego? Ángel Codón nos desvela las clave para que el jugador sea el eje de la experiencia. No hay nada más importante que el jugador. **Pág. 40**

Roberto Serrano
Trabajar en una distribuidora como Jefe de Producto exige unas habilidades muy concretas y una pasión por hacer el mayor esfuerzo para que en cada lanzamiento todo sea perfecto. **Pág. 16**



www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

micromanía.es

SUMARIO

6 ACTUALIDAD
6 Primeras imágenes: Agony
8 Tendencias: Blizzcon 2016
10 Calendario
12 Lenguas de trapo
14 Opinión: El futuro del PC
16 Opinión: Jefes de producto

18 REPORTAJES
18 Mass Effect Andromeda
28 Juegos de acción
52 Prepara tu PC para la Realidad Virtual
94 Prey

22 EL BUZÓN

24 PREVIEWS
24 Tyranny
26 Sniper Elite 4
Below
Little Nightmares
Sonic Mania
27 Scalebound
Jalopy
The Sexy Brutale
Tekken 7

32 ZONA MICROMANÍA
32 Panorama Indie
34 Work in Progress
35 Sigue Jugando
36 Free to Play
37 Coleccionismo

38 ESPORTS
38 Actualidad eSports

40 EL TALLER
40 El jugador como eje

44 RETROMANÍA
44 Hace 10 años
46 Hace 20 años
48 Retromanía Actualidad

56 TECNOMANÍAS
56 Gaming
58 Hardware
60 Guía de compras
62 Guía de equipos

64 JUEGO EN DESCARGA
64 Dracula Origin

68 REVIEWS
68 Dishonored 2
72 Titanfall 2
76 Yesterday Origins
78 Call of Duty Infinite Warfare
80 Civilization VI
82 Battlefield 1
84 Gears of War 4
85 Candle

86 RELANZAMIENTOS

88 RÁNKING
88 Recomendados Micromanía
90 Los favoritos del lector

18 MASS EFFECT ANDROMEDA
BioWare vuelve a la máxima actualidad con las novedades sobre el esperadísimo «Mass Effect Andromeda».



52 MONTA TU PC PARA LA REALIDAD VIRTUAL
Si estás listo para afrontar el nuevo universo del videojuego, te contamos cómo preparar tu PC para ello.



94 PREY
Así será el nuevo bombazo de Arkane. Una invasión alienígena que definirá el futuro de la humanidad.

micromanía te regala

DRACULA ORIGIN

JUEGO VALORADO EN 5€

64

¡EMPIEZA LA CAZA DEL CONDE DRÁCULA!

Vive una aventura aterradora en la que te enfrentarás a uno de los mayores mitos de la literatura.

ÍNDICE POR JUEGOS

ACM ___ Sigue Jugando 35
Anno 2205 ___ Relanzamientos 86
Assassin's Creed ___ Coleccionismo 37
Assetto Corsa ___ Sigue Jugando 35
Batman The Telltale Series ___ Tendencias 9
Battlefield 1 ___ Reportaje 31
Battlefield 1 ___ Review 82
Below ___ Preview 26
Blackwake ___ Work in Progress 34
Bloody Walls ___ Free to Play 36
BMX The Game ___ Work in Progress 34
Book of Demons ___ Work in Progress 34
Call of Duty Infinite Warfare ___ Reportaje 31
Call of Duty Infinite Warfare ___ Review 78
Candle ___ Review 85
Carnival Games ___ Calendario 10
Civilization VI ___ Review 80
Constructor HD ___ Calendario 10
Dark Souls III ___ Sigue Jugando 35
Dead Rising 4 ___ Calendario 10
Diablo III ___ Tendencias 8
Disgaea 2 ___ Calendario 10
Dishonored 2 ___ Reportaje 29
Dishonored 2 ___ Review 68
Disturbed ___ Free to Play 36
Doom ___ Sigue Jugando 35
Dracula Origin ___ Juego en Descarga 64
Duke Nukem 3D ___ Relanzamientos 87
Dwarves, The ___ Calendario 10
Enlighten VR ___ Coleccionismo 37
Evolve ___ Free to Play 36
Fallout ___ Actualidad 9
For Honor ___ Calendario 10
Gears of War 4 ___ Reportaje 29
Gears of War 4 ___ Review 84
Halo Wars 2 ___ Calendario 10
HearthStone ___ Tendencias 9
HearthStone ___ eSports 38
Heroes & Generals ___ Free to Play 36
Heroes of the Storm ___ Tendencias 9
Hitman ___ Calendario 10
Jalopy ___ Preview 27
Juego de Tronos ___ Relanzamientos 86
Just Cause 3 ___ Relanzamientos 86
League of Legends ___ eSports 39
Little Nightmares ___ Preview 26
Little Nightmares ___ Work in Progress 34
Locos Crononautas ___ Panorama Indie 32
Lost Ember ___ Panorama Indie 32
Mafia III ___ Reportaje 30
Maldita Castilla ___ Panorama Indie 33
Mass Effect Andromeda ___ Reportaje 18
Minecraft 2 ___ Lenguas de Trapo 12
Night in the Woods ___ Panorama Indie 33
No Man's Sky ___ Lenguas de Trapo 12
Orwell ___ Work in Progress 34
Overwatch ___ Tendencias 9
Overwatch ___ eSports 39
Prey ___ Reportaje 94
Resident Evil VII ___ Calendario 10
Rimworld ___ Panorama Indie 33
Rise of the Tomb Raider ___ Relanzamientos 86
Rockit ___ Tendencias 9
Scalebound ___ Preview 27
Sea of Thieves ___ Work in Progress 34
Sexy Brutale, The ___ Preview 27
Sexy Brutale, The ___ Work in Progress 34
Shadow Warrior 2 ___ Reportaje 30
Shady Brooks ___ Panorama Indie 33
Skyrim ___ Sigue Jugando 35
Skyrim ___ Relanzamientos 87
Sniper Elite 4 ___ Calendario 10
Sniper Elite 4 ___ Preview 26
Soccer Manager 2017 ___ Free to Play 36
Sonic Mania ___ Preview 26
Space Hulk Deathwing ___ Calendario 10
Steep ___ Calendario 10
Switch'n'Shoot ___ Panorama Indie 33
Syberia 3 ___ Calendario 10
Tales of Berseria ___ Calendario 10
Tankix ___ Tendencias 9
Technomancer, The ___ Relanzamientos 86
Tekken 7 ___ Preview 27
Titanfall 2 ___ Reportaje 29
Titanfall 2 ___ Coleccionismo 37
Titanfall 2 ___ Review 72
Total War Arena ___ Tendencias 9
Total War Warhammer ___ Sigue Jugando 35
Trials of Azra ___ Panorama Indie 33
Tyranny ___ Lenguas de Trapo 12
Tyranny ___ Preview 24
War Thunder ___ Free to Play 36
Warframe ___ Free to Play 36
Watch Dogs 2 ___ Lenguas de Trapo 12
Werewolves Within ___ Calendario 10
Witcher 3, The ___ Coleccionismo 37
World of Warships ___ Calendario 10
Yesterday Origins ___ Review 76

AGONY

¡Sobrevive al Infierno!

■ SURVIVAL HORROR ■ MEDIADOS DE 2017 ■ MADMIND STUDIOS / PLAYWAY

Las actuales formas del "survival horror" más moderno apuestan por lanzarnos a entornos aparentemente normales, completamente desarmados, para hacernos vivir situaciones extremas. Pero... ¿y si el escenario no tuviera nada de normal? De hecho, la idea de MadMind con «Agony» no puede ser más radical: ¡un "survival horror" en el mismísimo Infierno! Falta poco menos de un año para poder echarle mano a un juego que hará las delicias de los amantes del género y que nos llevará al desafío más brutal que podamos imaginar: escapar del Infierno tras haber sido condenados a él. Y para ello, cualquier medio será válido...



EN LA PIEL DEL CONDENADO. Toda la acción de «Agony» será en primera persona, lo que nos sumegirá aún más en sus terribles imágenes y ambiente.

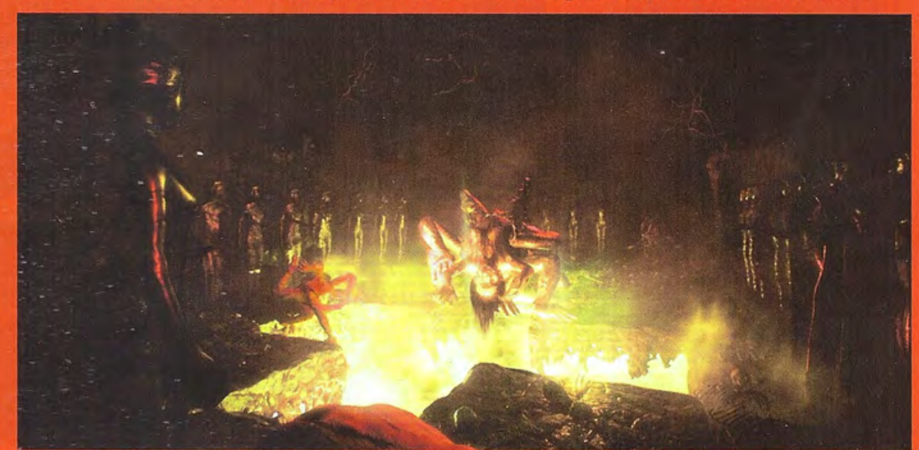


¿ESCAPAR ES POSIBLE? El objetivo último de la aventura será huir de las profundidades del Infierno, pero sólo un pacto con la Diosa Roja lo permitirá.





¡EL HORROR DEL AVERNO NOS ESPERA! «Agony» es un juego que hará honor a su nombre, sometiéndonos a terribles amenazas y desafíos, así como a una agónica huida del horror del Infierno.



¡NO MIRES O TE VOLVERÁS LOCO! Los miembros de MadMind -que han trabajado en «The Witcher 3» o «The Division», por dar algún ejemplo- no escatimarán en las secuencias espeluznantes de «Agony».

¡POSEE A LOS MÁS DÉBILES! Como alma condenada al Infierno, una de las habilidades que podremos usar en nuestra huida del mismo será la de controlar las mentes de otros condenados e incluso poseer a los demonios más débiles, para sobrevivir el tiempo necesario hasta conseguir nuestros objetivos. ¡Será algo brutal!

CUANDO BLIZZARD SE ACUERDA DE NOSOTROS

Ha pasado otra BlizzCon. Como si de un resfriado se tratara y supiéramos la cura, la nostalgia, los eSports y algo sin pasar por caja nos han hecho recordar hasta qué punto tiempos pasados fueron mejores. Pero hay señales de que en 2017 vendrá algo gordo...

Los dos días que ha durado BlizzCon este año han sido suficientes para sentir los efectos del pasado, de todos los años de historia que llevamos junto a Blizzard y, de paso, prepararnos de cara a su futuro. Uno que el estudio norteamericano parece diseñar al milímetro hasta el más pequeño detalle, incluso para no contar detalles antes de un anuncio oficial... aunque se les escape algún secreto que otro.

20 años de «Diablo»

El Anaheim Convention Center ha sido testigo de un trozo de historia. La que nos hizo conocer Tristram y bajar al encuentro del Mal, en un «Diablo» que está de Aniversario y seguirá por aquí un tiempo. Y es que en esta Blizzcon nos hemos enterado de ciertos planes "siniestros", como el regreso del clásico original, convertido en un añadido para «Diablo III», pero con los píxeles, ocho direcciones y sonidos que los más veteranos recordamos. Aparte de esto, veremos el regreso de un personaje conocido, el Necromante, que llegará como contenido de pago en 2017.

Otro título de Blizzard que nos lleva lejos y cerca al mismo tiempo es «World of WarCraft», que sigue con sus actualizaciones, tras la Legión Ardiente del verano pasado, pero que, en lugar de añadir una expansión nueva, de pago y enorme, hará crecer la última, con el planeta Argus a tiro de piedra y una presentación que nos invita a viajar.

«Overwatch» ya es un eSport de los serios

En el apartado de los deportes electrónicos, esta Blizzcon ha dejado clara la supremacía de



SOMBRA, EN «OVERWATCH». Es el personaje que se estrenaba en Blizzcon.

EL NECROMANTE TAMBIÉN QUIERE SU PARTE. Con la promesa de invocar el mayor número de esbirros jamás visto en «Diablo III», será un personaje de pago.



POCO QUE CONTAR. Las novedades de «Heroes of The Storm» son tan esperadas como clanes o chat de voz.



PIXELADOS. Así veremos los niveles del «Diablo» original cuando lleguen a «Diablo III», próximamente.



VIAJAREMOS AL PLANETA ARGUS. Allí profundizaremos, por fin, en el origen de la Legión Ardiente y el porqué de su viaje interdimensional para derrotar a la Horda y la Alianza.

Corea del Sur. Han demostrado ser los mejores en un juego nuevo como es «Overwatch», pero también han arropado la presentación de la Liga Deportiva Profesional para el juego, con un sistema que invitará a la profesionalización. Los equipos tendrán las mismas posibilidades, obligaciones y se repartirán por todo el mundo.

Aparte de esta Overwatch League, también hemos visto la llegada de Sombra al título online. Es un personaje de origen hispanoamericano, con velocidad, invisibilidad y algunos trucos más, con acento colombiano en su versión original.

Donde también vemos que hay muchas ganas de novedades es en «HearthStone». Los aficionados vieron por primera vez la expansión «Mafias de Gadgetzan», la cuarta para el juego de cartas, que se marcó con un precio anticipado de 44,99€ para el lote de 50 sobres. Entre traficantes de armas llamados Matones Mugrientos, asesinos del Loto de Jade y devoradores de maná del Kabal, tendremos 132 cartas nuevas para crear nuestros mazos.

Hubo algo de ruido también en torno a «StarCraft II», con sus novedades de temporada y mejoras para el multijugador, pero también para «Heroes of the Storm». Cambios en las Minas Embrujadas, clanes, retoques para los héroes, chat de voz o cambiar de personaje están en la lista. Unas tardarán más en llegar, pero no podemos decir que Blizzard haya olvidado este MOBA.

> "Nos quedamos con las ganas de ver algo realmente nuevo. Un anuncio como el de «Overwatch», el año pasado"

En todo caso, sí nos quedamos con las ganas de ver algo realmente nuevo. Un anuncio como «Overwatch» el año pasado, por ejemplo. Algo que no se hubiera filtrado y que nos devolviera a otras ediciones de Blizzcon más espectaculares. Por mucho que nos haya gustado el concurso de cosplayers, acciones benéficas o la ambientación, con el mismísimo "Weird" Al Yankovich en el escenario. En fin, esperamos que el próximo año haya algo que eclipse todo lo demás. Franquicias no faltan en Blizzard, aunque algo nuevo tampoco nos importaría lo más mínimo.



OVERWATCH LEAGUE. Cuenta con captar a los equipos y jugadores profesionales para que sigan las reglas y sea un evento serio en todo el mundo.

LAS 10 CARTAS MÁS USADAS ENTRE LOS CAMPEONES

1. Draco Azur (jugado 50 veces)
2. Hacha de guerra ígnea (25 veces)
3. Gigante Arcano (23 veces)
4. Ragnaros, Señor del Fuego (23 veces)
5. Ira (20 veces)
6. Mago sangriento Thalnos (18 veces)
7. Acólito del dolor (17 veces)
8. Libro balbuciente (17 veces)
9. Raíces vivas (17 veces)
10. Ídolo del cuervo (17 veces)



BREVES



WARGAMING SE ALÍA CON SEGA

La experiencia de Creative Assembly con la estrategia y de Wargaming.net en el juego online se unen en «Total War: Arena», bajo la marca Wargaming Alliance.
wargaming.net



HTC VIVE INALÁMBRICO

Hemos visto soluciones en pruebas, pero TPCAST es la primera oficial. Un emisor y receptor inalámbricos para HTC VIVE que evita los cables... ¡a un precio de 220$!
vive.com



«TANKIX» PARA DESCARGAR

El cliente gratuito de «Tankix» está en su web, con un mapa nuevo que deja ver cómo va la beta. Otro Free2Play de tanques, ligerito, para probar.
tankix.com



«ROCKIT» AHORRA TIEMPO PARA JUGAR

Las esperas eternas entre que das a comprar y empiezas tu partida pueden tener los días contados con «Rockit», que permite jugar mientras descargas el juego.
playfield.io



«BATMAN THE TELLTALE SERIES», CONTINUARÁ...

Con el Episodio 5, «City of Lights», Telltale Games da por concluida la primera temporada de su Batman. Toda una aventura, que no acabará aquí.
telltale.com

NOVEDADES DE DICIEMBRE

¡Ahora sí que llega el invierno!

Pasada la fiebre de noviembre, llega diciembre, con los estrenos que preparan los regalos de Navidad y ese Viernes Negro tan de moda. Sí, para nosotros es un mes importante. Ese en el que terminamos de vaciarnos los bolsillos y pensamos de dónde sacaremos tiempo para jugarlo todo. En fin, no hay mes malo, si el "vicio" es bueno.

Tenemos variedad con nombres como «Steep», que llega para inaugurar sagas o «Dead Rising 4». Nos acordamos de Warhammer 40.000, con «Space Hulk: Deathwing», que sigue con la oleada de títulos basados en la franquicia. Y tampoco se nos quita la Realidad Virtual de la cabez –ya sabes cómo va esto– con actualizaciones y nuevos lanzamientos que se suman a la RV.

DICIEMBRE 2016: LANZAMIENTOS Y EVENTOS



The Dwarves. Los enanos son protagonistas en este JDR de acción, que salta de su Kickstarter a las tiendas al comienzo del mes.



Steep. Nos vamos a la nieve con una nueva apuesta de Ubisoft, justo a tiempo para Navidad.



«Carnival Games» en Oculus Rift. La actualización para el título de 2K Games llega este día, para la RV.



Dead Rising 4. Volver a los inicios, en esta saga tan ligada al PC, es lo que pedían los fans de Frank West.



Space Hulk: Deathwing. En primera persona y con el estilo de Cyanide. Esta vez somos el Ala de la Muerte.



Werewolves Within. Esto es todo un juego de mesa que se pasa a la RV. Por si te cuesta quedar en persona...



Constructor HD. Acabaremos el año con el juego de construcción de System 3, que vuelve tras 18 años.

EVENTOS A SEGUIR



Virtual Reality World Conference & Expo (VRX) 2016. San Francisco pilla lejos, pero el 7 y 8 de diciembre será el centro mundial de la RV.



Gamergy 6. Del 16 al 18 de diciembre volvemos a ver un Gamergy este año, con más eSports y mucho espectáculo en IFEMA, Madrid.



S. Seagal en «World of Warships». Tenemos hasta el 14 de diciembre para derrotar al comandante Seagal, si conseguimos 70.000 puntos de experiencia.

PRÓXIMAMENTE...

1 TRIMESTRE DE 2017

CES
■ 5-8 de enero de 2017 ■ Feria de tecnología ■ Las Vegas
El primer evento del año tiene lugar en Las Vegas, con cacharros a la última que adelantan el futuro.

RESIDENT EVIL VII: BIOHAZARD
■ 24 de enero de 2017 ■ Acción ■ Capcom ■ PC, Xbox One y PS4
Por fin veremos cómo ha cambiado la saga de Capcom, ahora que se atreven hasta con la RV.

TALES OF BERSERIA
■ 27 de enero 2017 ■ Rol ■ Bandai-Namco ■ PC
La decimosexta entrega de la saga «Tales of...» llegará a Windows casi medio año después de su estreno en Japón. No ha estado mal la espera...

DISGAEA 2
■ 30 de enero de 2017 ■ Rol ■ NIS ■ PC
Más de diez años tras su lanzamiento, podremos jugar a «Disgaea 2» en Windows, gracias a una nueva revisión del clásico.

PRIMERA TEMPORADA DE HITMAN
■ 31 de enero de 2017 ■ Acción ■ Square-Enix ■ PC, Xbox One y PS4
En enero se completa la primera temporada digital del Agente 47 en el nuevo formato episódico.

FOR HONOR
■ 14 de febrero de 2017 ■ Acción, rol ■ Ubisoft ■ PC, Xbox One y PS4
Una experiencia online, con historia offline para entrenar, que nos hará luchar de una época a otra.

TAMBIÉN EN 2017 Y MÁS...

SNIPER ELITE 4
■ 14 de febrero de 2017 ■ Acción ■ PC, Xbox One y PS4
Un nuevo episodio de la serie de Rebellion, que promete subir un poco más el listón.

HALO WARS 2
■ 21 de febrero de 2017 ■ RTS ■ PC y Xbox One
La estrategia en tiempo real, con escenas de vídeo impresionantes, vuelve a tener a «Halo» como protagonista en el catálogo de Microsoft.

SYBERIA III
■ Principios de 2017 ■ Aventura ■ PC, Xbox One, PS4 y móviles
Tras dar 2015 como fecha original de lanzamiento, tenemos que esperar al primer trimestre de 2017.

PREGUNTAS SIN RESPUESTA

¿CUÁL...
será el papel de la Federación Española de Videojuegos y eSports junto al Gobierno, para impulsar esta competición en nuestro país?

¿QUÉ...
cifra de ventas consideraría Activision un fracaso para «Infinite Warfare» tras vender casi un 50% menos que «Black Ops III» en su lanzamiento?

¿CUÁNDO...
veremos un sistema RV de gama alta, como Oculus Rift o HTC Vive, totalmente inalámbrico de serie?

¿POR QUÉ...
Sony no confirma ni desmiente de manera tajante los rumores sobre el lanzamiento de PlayStation VR para PC?

¿CUÁNTOS...
TFLOPS de potencia de proceso hacen falta realmente para mover un juego a 4K y la máxima calidad?

¿HASTA CUÁNDO...
aguantará Microsoft sin mostrar «Minecraft 2», ahora que tenemos su versión educativa y la de Realidad Virtual/Aumentada? ¿Será otra gallina de los huevos de oro?

LENGUAS DE TRAPO

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



"Hello Games (creadores de «No Man's Sky»), Sean Murray y su equipo, tenían una visión increíble sobre lo que iban a crear. Algo nunca hecho antes y con un equipo muy pequeño y de ambición enorme. Aún trabajan en ello"

Shawn Layden, Videpresidente y COO de Sony Interactive Entertainment

"La idea de (hacer un juego como) «Tyranny» es algo que ha estado presente en Obsidian durante años y ha pasado por varias fases de desarrollo. El concepto básico de crear un juego en un mundo donde el mal ha ganado se quedó porque nos gustaba a muchos"

Brian Heins, director de «Tyranny» en Obsidian





"Si te fijas en los títulos más importantes que hay para Wii, Xbox y PlayStation, los números uno son los que no son meras conversiones y dan algo más"

Mike Quigley, Jefe de márketing en Niantic y Pokémon Go



"«Assassin's Creed» ha tenido unas ventas fantásticas para Ubisoft y es realmente importante para el mercado cada año. Pero no lo dudes, «Watch Dogs 2» rellenará su hueco este año"

Darren Bowen, director de ventas y exportación en Ubisoft UK

¿HACIA DÓNDE VA EL PC COMO MÁQUINA?



Paco Delgado
Director de Micromanía

Hace años, un PC era un armatoste enorme al que había que dedicar un buen espacio. Pero los tiempos cambian tanto como las necesidades del jugador.

La evolución suele tomarse su tiempo, ya sea en el entorno natural como en la tecnología. Lo bueno de las máquinas es que a lo largo de los años esa evolución se vuelve exponencial. Hace no tanto el concepto que tenemos hoy de un portátil gaming, que es similar en prestaciones o llega a superar a muchos PC de sobremesa, habría sido algo impensable. Hace no tanto, las Steam Machines parecían preparar una revolución que, al final, no ha llegado a lo que se decía. En cualquier caso, el PC está en constante cambio y, más allá de componentes específicos, parece que hoy en día hay tantos modelos de PC como usuarios.

Pero más lejos del portátil gaming o de PC de oficina en sus infinitas variantes –barebones, mini, etc.– lo que todo el universo de jugadores de PC comenta últimamente es el proyecto Smach Z que, además, es de unos emprendedores españoles. Intentemos dejar a un lado el orgullo patrio, aunque no sea fácil. No muchos proyectos similares surgen en nuestro país, y el concepto es francamente sugerente. Pero mi duda es si Smach Z es realmente un PC o no. O si hay que considerarlo como tal.



¿Qué es un PC?

A día de hoy el mismo concepto de PC es difícil de equiparar la de hace diez o veinte años. Una consola actual puede llevar a cabo muchas tareas que sus abuelas de 16 o 32 bit no podían ni soñar. El hecho de que una máquina sea multipropósito ahora mismo no sirve para definir completamente a un PC. La propia Smach Z es una máquina que va más allá del propio concepto de jugar en Steam en un dispositivo portátil. Sus creadores lo han dejado claro en la presentación en Kickstarter del proyecto: se podrá conectar a la TV, servirá para hacer streaming de PC o PS4, correrá emuladores, podremos navegar por Internet... Evidentemente, de ser considerado un PC, sería un PC dedicado a tareas concretas de ocio. No imagino a nadie usando algo como Smach Z para trabajar con un paquete de office, diseño gráfico o similar.

Al igual que un smartphone que funcione con Windows no es un PC, pero comparte funcionalidades con él, o un iPhone no es un MacBook, aunque compartan ecosistema; Smach Z tiene funciones de PC, pero no tengo claro si se puede considerar como tal. Los creadores del proyecto lo identifican, en algún momento, como una consola de entorno abierto, con múltiples funcionalidades compartidas con el PC, pero no un PC. Quizá sería más acertado pensar en Smach Z como una consola portátil para jugar en Steam y hacer otras cosas y olvidarnos de la consideración de PC. Aunque... también afirman que se podrá conectar un teclado, un ratón y un monitor y trabajar con la máquina como si fuera un PC. ¿Han descubierto entonces este grupo de emprendedores la cuadratura del círculo? ¿Es Smach Z el futuro del PC?

> “¿Es realmente algo como SmachZ un PC portátil o hay que cambiar este concepto?”



Un proyecto intrigante

Los controles hápticos, el presentarse con la base de Steam como fuente de juegos más directa... El proyecto es intrigante, atractivo y muy interesante. Y digno de elogio. Pero soy como Santo Tomás y tengo que meter el dedo en la llaga. O jugar con «Civ VI» en Smach Z para convencerme de sus bondades. Hasta entonces, le seguiré la pista.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

SMACH Z YA ES REAL
Vemos desarrollos como Smach Z que prometen hardware portátil actualizable, mientras la batalla se recrudece entre NVIDIA y AMD a la hora de ganar licencias entre fabricantes de consolas. Al mismo tiempo, ambos preparan chips para PC que ofrezcan RV de calidad, a precios populares.
smachz.com

«MASS EFFECT ANDROMEDA» SE DEJA VER MÁS
Desde el 7 de noviembre nos ha cambiado la cara con «Mass Effect Andromeda». El tráiler que se presentó tiene una pinta espectacular y empezamos a conocer a algunos personajes. En BioWare tienen algo grande entre manos y no van a dejar que baje la expectación.
bioware.com

TEMPLADO

LA BATALLA DE LOS FPS
La batalla entre «Infinite Warfare», «Battlefield 1» y «Titanfall 2» no ha sido tan encarnizada. Los tres se han colocado en los primeros puestos de ventas, pero sin cifras estratosféricas.
ea.com

MODS PARA «TES SKYRIM SE»
Tras el jarro de agua fría que supuso no poder cargar partidas viejas, desde juegos con mods, vemos que la escena de Skyrim sigue fuerte. Empezando por los primeros trabajos, como ENBSeries de Boris Vorontsov.
enbdev.com

HDR Y 4K EN PC
Fabricantes como LG apuestan por varios estándares HDR en sus monitores, mientras otros como Samsung hacen más asequibles las 4K reales. Sin embargo, aún no vemos mucho movimiento o variedad que invite a cambiar de pantalla.
dolby.com

FRÍO

SEGA PREGUNTA A LOS FANS
En plena montaña rusa de emociones para los fans de Sonic, SEGA parece preguntar a los fans cuál debería ser su próximo movimiento. Lo hacen con una encuesta sobre qué franquicia deberían resucitar.
enq.sega.jp/orca/PA99014021

SIN «METRO» NUEVO EN 2017
Desde Deep Silver ya han avisado sobre los falsos rumores de un nuevo Metro el año que viene. La web de Metro 2035, al parecer, daba falsas esperanzas.
metro2035.com

DISTRIBUIDORAS, ESE GRAN DESCONOCIDO

Aunque ahora son minoría, las distribuidoras de juegos para múltiples compañías solían ser la norma hace años. Koch Media es de las que aún aguantan.



Roberto Serrano
Jefe de Producto
en Koch Media
España

Desde hace 7 años tengo la suerte de trabajar en una de las distribuidoras más importantes de la industria. Koch Media se ha convertido en una compañía con oficinas en los mercados más importantes del Viejo Continente que la han convertido en el mejor aliado para editoras como Square Enix, Capcom, Sega o Bethesda entre otras compañías.



Trabajo en la sombra

¿Y qué labor desempeña una distribuidora exactamente? Si a las empresas editoras ya les cuesta vender su marca, salvo contadas excepciones por su dilatada trayectoria o por el tremendo éxito de sus franquicias, las distribuidoras apenas traspasan las fronteras del sector a nivel de reconocimiento. Pero, al final su misión es determinante para que ciertos títulos lleguen a las tiendas y los usuarios puedan disfrutar con ellos. Su presencia es clave para que las editoras que no tienen oficinas puedan dar a conocer su producto con la comunicación en medios, ejecución de campañas de publicidad y, finalmente, asegurarse de que el producto llega a las estanterías en la fecha programada.

Esa sería una forma simple de describir todo el trabajo que genera el lanzamiento de un juego, ya sea superproducción o un título modesto. Detrás hay toda una cadena humana controlando cada uno de los pasos para cumplir con las expectativas que el público ha puesto en un producto determinado: supervisión de materiales, negociaciones con las editoras y las cadenas de tiendas, planificación y, finalmente, el despliegue logístico para llegar a tiempo a las estanterías.

Compañeros de viaje

En todo este proceso es fundamental la relación con las editoras para planificar la llegada de cada uno de los títulos de la forma más óptima posible. Aunque el Publisher marque los tiempos en la comunicación y las campañas de marketing, la distribuidora siempre podrá aportar el conocimiento sobre su mercado para adaptar la maquinaria marketiniana al ámbito local.

Aquí es donde algunas veces se dan las situaciones más rocambolescas, sin duda, no es lo mismo lanzar un título en agosto en Noruega que en los países mediterráneos, donde a esas alturas la gente todavía está de vacaciones, hay más horas de sol y se disfruta más la vida en la calle. Son pequeños detalles que, al final, pueden marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso.

Con sello propio

A pesar de que la distribución es para Koch Media su gran seña de identidad, desde hace unos años la compañía también se ha embarcado en la aventura de editar su propios títulos. Y lo que empezó siendo un catálogo de títulos infantiles y sin mucho calado entre los jugadores más críticos y exigentes, ha terminado con el sello editor de la compañía, Deep Silver, dando vida a algunas de las franquicias más relevantes de los últimos tiempos.

Ahí tenemos el ejemplo de «Dead Island» que aportó frescor a los juegos de zombies y de la que no tardaremos mucho en tener noticias sobre su ansiada segunda entrega. Eso, por no mencionar adquisiciones como «Saints Row» o «Metro», que configuran un catálogo muy apetecible para los "jugones" más experimentados y que nos ayudan a cumplir la labor que más nos gusta: hacer feliz a los devoradores de mandos que esperan con ilusión la llegada de novedades.



> "Detrás del lanzamiento de un juego hay una cadena humana controlando cada paso"

BREVES



GUARDIANES DE LA GALAXIA CON TELLTALE

Una huelga fue la que hizo saltar la liebre sobre un juego de Telltale con "Guardianes de la Galaxia". Blue Harvest nos parece un título perfecto.
telltale.com

LIBRO GUINNESS DE LOS JUEGOS

Con más de cinco millones de copias vendidas, el Libro Guinness de los Récords, edición Gamer, tiene su propia marca mundial en ventas.
guinnessworldrecords.com



VALVE REDISEÑA SU TIENDA

El cambio estético de Steam usa textos animados, más opciones para acceder a la tienda y categorías, así como filtros más completos. El caso es vender.
steampowered.com



«F1 2016» CON DIFICULTAD MÁSTER

Tanto en modo carrera como en campeonato, la actualización 1.7 de F1 2016 añade una nueva dificultad para cubrir el hueco entre Experto y Leyenda.
codemasters.com



UN MILLÓN DE «CIVILIZATION VI» EN DOS SEMANAS

Muchos aficionados a la saga de Sid Meier se han puesto las pilas. Con un millón vendido en dos semanas y en el top tres de los más jugados de Steam.
civilization.com

WARGAMING.NET Y MICROMANÍA TE REGALAN MÁS DE 10 € EN BONUS PARA WORLD OF WARSHIPS, CON 2000 CÓDIGOS GRATIS



En caso de problemas con tu código escríbenos a *worldofwarships.micromania@gmail.com*

1000 CÓDIGOS DE INVITACIÓN



Este código es para **nuevos jugadores** y solo se podrá utilizar una vez al crear tu cuenta unificada Wargaming.net

Si ya tienes una cuenta unificada de Wargaming.net, comparte este código con un amigo.

Este código es válido sólo para el servidor Europeo del juego.

Escanea el código QR. Te llevará a una página web en la que debes introducir tu dirección de email, a la que se te remitirá un código para activar en la página web del juego.

1. Visita la página: http://worldofwarships.eu/
2. Haz click sobre el botón "Crear una cuenta" en la esquina superior derecho de la página.
3. Introduce tu correo electrónico, nombre de usuario o nick deseado y contraseña en los campos señalizados.
4. Haz click sobre "Tienes un código de invitación?" e inserta el código.
5. Haz click en "Continuar".
6. Para activar la cuenta, sigue las instrucciones del correo electrónico de activación automático que recibirás del equipo Wargaming.net.
7. Instala el juego, ábrelo y... ¡disfruta del contenido extra de regalo!

REGALO BONUS

- Campbeltown Tier 3 UK ship Slot
- Captain (gold – 3 skills)
- 7d premium

1000 CÓDIGOS DE BONUS



Este código es para los jugadores que **ya disponen** de una cuenta unificada Wargaming.net.

Escanea el código QR. Te llevará a una página web en la que debes introducir tu dirección de email, a la que se te remitirá un código para activar en la página web del juego.

1. Visita la página: http://worldofwarships.eu/
2. Entra en tu cuenta existente.
3. Haz clic sobre tu nombre de usuario en la página, arriba a la derecha para visualizar el menú.
4. Haz clic sobre "Activa el código Wargaming" (Activate Wargaming Code) en el menu.
5. Introduce el código en la ventana y selecciona el botón "Redeem".
6. ¡Juega y disfruta de tu bonus de regalo!

REGALO BONUS

- Campbeltown Slot
- Captain (gold – 3 skills)
- 25x equal speed charlie London (+50% xp)
- 25x zulu hotel (+50% de experiencia de Comandante ganada en batalla)

La promoción es válida hasta agotar los códigos de regalo.


CAUTION
TX4877
N7

MASS EFFECT ANDROMEDA

¡Conquista nuevos mundos!

La exploración del universo siempre ha sido un ansia de la especie humana desde que se irguió en la superficie de la Tierra y contempló el Sol y la Luna. Y, tras la guerra con los Segadores, llegamos a la frontera de Andrómeda, donde la épica continuará.

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** BioWare/EA
- **Fecha prevista:** Marzo de 2017

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **rol y acción futurista**, cuya trama se desarrolla 600 años después de la trilogía original.
- Exploraremos **el centro de la galaxia de Andrómeda**, en el cúmulo de Heleus.
- Manejaremos a **uno de los dos hijos de Alec Ryder**, uno de los Pioneros de la Iniciativa de Andrómeda.
- Dirigiremos a un grupo de **hasta cuatro personajes**, en acción en tercera persona.
- Usaremos el **vehículo explorador NomadND1**.

El año 2185 marcó la puesta en marcha de la Iniciativa de Andrómeda, ideada nueve años antes, por la que dos enormes naves humanas, la Hyperion y la Nexus, junto a otras tres de otras tantas especies de la Alianza, se embarcaron en un viaje de 600 años, con sus tripulantes en criostasis, hacia el núcleo de Heleus, el centro de la galaxia de Andrómeda. Justo, en el momento en que Shepard y los tripulantes de la Normandy iniciaban una nueva aventura en «Mass Effect 2». La aventura de «Mass Effect Andromeda», pues, se aleja en el tiempo y el espacio de la epopeya original que BioWare nos trajo con las tres entregas anteriores de la saga. Ni personajes, ni historia, ni conflictos tienen relación... más allá de desarrollarse en el mismo universo de ciencia ficción, claro.

La amenaza de Andrómeda

La historia de «Mass Effect Andromeda», pues, nos llevará a terrenos desconocido. Tanto como el que en su momento exploró el pionero Alec Ryder, miembro del operativo original que cruzó el relé de masa de Caronte en 2149. Y, precisamente, Ryder está a bordo de una de las dos arcas en rumbo a Andrómeda. El viaje de 600 años, sin embargo, llegará a su objetivo de forma abrupta y dramática, acabando con la vida de Ryder por motivos que ahora no vienen al caso y dejando a sus dos hijos, gemelos de ambos géneros, como herederos de Ryder y de su rango de Pionero –o Pathfinder–, con el encargo de dirigir a las fuerzas de exploración y colonización humanas, y de en-

> **"Un nuevo universo con personajes originales se abre en la saga «Mass Effect»"**





La exploración de nuevos mundos en la galaxia de Andrómeda se convierte en el objetivo **de los nuevos personajes** y la trama del próximo «Mass Effect». Y encontraremos nuevas especies.



Un nuevo grupo de aventureros exploradores se unirá a nosotros para investigar los restos de civilizaciones desconocidas del cúmulo de Heleus, el centro de la galaxia de Andrómeda, al que llegaremos tras un viaje de 600 años...



Las "arcas", gigantescas naves de exploradores y colonos, como la Hyperion y la Nexus en el caso de los humanos, más otras tres de otras tantas especies, serán las encargadas de llegar a Andrómeda. Cada una cuenta con un Pionero a bordo.

EL HEREDERO DEL MÍTICO MAKO NOS ESPERA

No era un protagonista per se, pero uno de los elementos que los veteranos recuerdan del «Mass Effect» original es el M35 Mako, el vehículo diseñado por la Alianza de Sistemas para la exploración de planetas.

El Nomad ND1 es su sucesor en «Mass Effect Andromeda», un vehículo más ligero, versátil y rápido, aunque con características similares y que, como puedes ver en la página siguiente... ¡podremos tener de verdad!

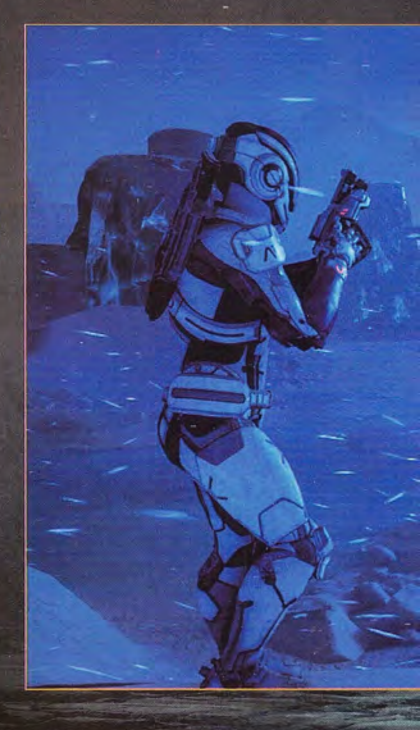




frentarse a los peligros que se encontrarán en Heleus en forma de civilizaciones desconocidosas y nuevas especies hostiles.

El nuevo universo

La acción de «Mass Effect Andromeda» nos pondrá en la tesitura de elegir, así, a uno de los dos hijos de Ryder como protagomnista. Hombre o mujer –como ya se asentó en la serie con Shepard, nos meteremos en su piel y llevaremos a un grupo de hasta cuatro personajes de algunas de las





EDICIONES PARA LOS MÁS ENTUSIASTAS

EA está empezando a cogerle el gusto a preparar ediciones de coleccionista espectaculares de sus juegos... y un tanto peculiares. Las dos ediciones de «Mass Effect Andromeda» incorporan una réplica del Nomad ND1. La primera, más cara (199€), incluye un modelo de radiocontrol. La segunda, más barata (99€), una réplica en metal. Lo de peculiares viene porque, de momento, ninguna de las ediciones incluirá el juego.



especies ya conocidas, como asari y otras, en misiones de exploración y combate, siempre en tercera persona, como es habitual.

Es interesante mencionar aquí la disponibilidad del nuevo vehículo, el Nomad, heredero del Mako, para movernos por la superficie de los planetas, y es que el regreso de un vehículo es clave ya que «Mass Effect Andromeda» desarrollará su acción en un enorme mundo abierto, lo que lo diferenciará claramente del estilo de la trilogía original.

Y también tendremos una nave, la Tempest, que tomará el relevo de la Normandy. La acción de la campaña de «Andromeda», además, podrá jugarse en modo cooperativo, para compartir la experiencia con amigos.

Esta experiencia de juego promete ser más espectacular que nunca, pues BioWare ha confirmado que el uso de Frostbite permitirá más realismo visual, resolución 4K y efectos HDR. ¿Quieres conquistar el universo? En 2017, podremos. **A.P.R.**



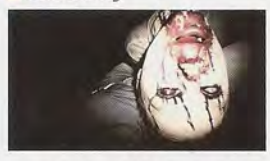


LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

TERROR VIRTUAL

He tenido la suerte (o la desgracia) de probar la demo de realidad virtual de «Resident Evil 7» y acabé temblando de miedo, literalmente. Esto no es para mí, creo que los survival horror en realidad virtual son demasiado fuertes para mi corazón. Pienso comprarme unas gafas de RV, pero sin juegos de terror **Lindabay**



¡Ja, ja!, la verdad es que le pasa a mucha gente. Pero si miras la lista de los más vendidos en realidad virtual, los juegos de terror están en lo más alto.

Si crees que te superan es mejor dejarlos a un lado, pero hay títulos de todos los géneros. Otros usuarios sí disfrutan con los sustos...



MODO ARCADE

¿Cómo es posible que juegos que a priori no lo necesitan, como «Overwatch» o «Doom» hayan añadido un modo Arcade, y una compañía emblemática de las recreativas como es Capcom no lo haya incluido en «Street Fighter V»? **MetalJamon**

Capcom tiene metidos los eSports entre ceja y ceja, MetalJamon. Lo cual está muy bien, pero ha sido una decisión muy arriesgada, como se ha demostrado por las pobres ventas de «Street Fighter V». La saga nació en las recreativas y, como dices, tendrían que haber incluido un Modo Arcade, independientemente de que el juego esté enfocado a la competición online. Evoluciona, pero sin perder de vista las raíces, Capcom.

CÓDIGOS DE WINDOWS 10

He visto que algunas tiendas online venden códigos para comprar «Gears of War 4» y «Forza Horizon 3» más baratos que en la Tienda Windows. Pone que funcionan para Xbox One y Windows 10, pero no me fío. ¿Puedo usar esos códigos para instalar esos juegos en mi PC sin tener la consola Xbox One? Sabiendo que son tiendas extranjeras, ¿estarán en español? **Ibon O.**



Ambos juegos han estrenado la plataforma Xbox Play Anywhere, que te permite comprar el juego en Xbox One y jugarlo gratis en PC, o viceversa. Siempre que la tienda indique claramente que es un código para Xbox One y PC, puedes comprarlo sin problemas y canjearlo en la Tienda Windows de PC sin tener la consola Xbox One. Si el código es para Europa el juego estará en español (los textos, ya que Microsoft se niega a doblar al castellano) aunque lo compres en otro país.

LA CARTA DEL MES

LA MAGIA DE CIVILIZATION



Creo que los jugadores de PC tenemos que estar agradecidos de poder disfrutar de juegos como «Civilization VI». Entre tanto shooter y tanto juego en donde se nos vende la idea de que el mejor es quien más dispara o más fuerte pega, tener un juego que a la vez divierte, enseña y da una visión positiva de la Humanidad es un lujo. **Luis S.**

Estamos de acuerdo, Luis. La grandeza de los videojuegos es que ofrecen diversión desde muchos puntos de vista. Los juegos de acción son importantes y populares, pero esta industria no sería un entretenimiento universal si no fuese porque hay muchos géneros. La saga «Civilization» es un referente.

¡JUSTICIA!

He leído en vuestra web que «Titanfall 2» no está vendiendo lo esperado, y me parece una gran injusticia porque no sólo ha mejorado el multijugador sino que la nueva campaña para un jugador es genial. ¡A comprarlo todo el mundo! **JacksonFour**

«Titanfall 2» es, posiblemente, el mejor shooter que ha salido este otoño. Pero





LA POLÉMICA DEL MES

EL GRAN FALLO DE COD

Escribo a la revista indignado porque yo fui uno de los que compró «Call of Duty Infinite Warfare» en la tienda de Windows, y luego me enteré de que funcionaba en servidores separados y no podría jugar con mis amigos que tienen la versión de Steam. No entiendo que un juego multijugador separe a los jugadores, si todos tenemos PC. **Stkiller**



La verdad es que esta decisión –supuestamente de Activision porque Microsoft se ha lavado las manos– es fácil de entender a nivel técnico, pero es inexplicable para el jugador, porque la tendencia actual es que los jugadores puedan jugar juntos incluso entre distintas plataformas. Además Activision debería haber sido más clara con este tema.

que EA lo haya lanzado entre dos "titanes" (chiste malo) como «Battlefield 1» y «Call of Duty Infinite Warfare» le ha hecho mucho daño. Aún tiene tiempo para remontar y realmente lo merece. La campaña es muy novedosa, el multijugador es frenético y profundo, y encima no tiene season pass, todos los DLCs serán gratuitos. ¡Dadle una oportunidad!

MÁS WARCRAFT

Me ha molestado un poco que Blizzard haya dicho que no van a remasterizar «Warcraft I y II» porque "ya no son divertidos". ¡Pues a mí me parecen geniales! Y si no los quiere remasterizar, al menos que hagan «Warcraft IV»... Artur

Hay que entender lo que Blizzard quería decir, Artur. Es verdad que desde que se lanzaron los primeros «WarCraft» la estrategia ha avanzado mucho, la propia saga «StarCraft» es una buena prueba. Pero ahora ese tipo de juegos están enfocados a la competición online, como «Heroes of the Storm». Desde ese punto de vista una remasterización quizá no compensaría, pero un «Warcraft IV»... ¡dónde hay que firmar!





EL CHICO BÚHO

Esto no lo suelo hacer nunca, pero me he decidido a escribir al Buzón de Micromanía solamente para recomendar un juego a todo el mundo: «Owlboy». Es una genial mezcla de «Metroid», «Zelda» y un shooter, con una historia que te llega y unos gráficos preciosos. Para mí ha sido una sorpresa. ¡Os lo recomiendo! Laura

A nosotros también nos ha gustado mucho, Laura. Es uno de los mejores juegos indie que ha salido este año. Con una jugabilidad muy original, ya que el protagonista puede volar y transportar a personajes, que son los que disparan. Pero es que además el juego está lleno de personajes carismáticos, y tiene una historia que te engancha. ¡Una verdadera joya!

GAFAS SIN CABLES

Un amigo se ha comprado unas gafas HTC Vive y el otro día estuve probándolas. Me gustó mucho la experiencia pero lo que no me esperaba es que se necesitasen tantos cables. ¿Creéis que saldrá pronto un modelo inalámbrico? Néstor C.

Todo apunta a que la próxima generación de gafas será inalámbrica. Si tu amigo no puede esperar, a principios de año la compañía TPCast va a lanzar un kit oficial que convierte en inalámbricas las HTC Vive. Eso sí... ¡costará 220 dólares!



CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol
- **Estudio/compañía:** Obsidian/Paradox
- **Distribuidor:** Meridiem
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Noviembre 2016

www.tyrannygame.com

LAS CLAVES

- Será un **juego de rol de estilo clásico**, en el que asumiremos el papel de un Forjadestinos.
- Dirigiremos a las fuerzas de un señor tenebroso que **ha conquistado el mundo para el Mal**.
- Manejaremos un equilibrio entre fuerzas de orden y caos, personificadas en **dos ejércitos: Agraviados y Cántico Escarlata**.
- Nuestro éxito se basará en la gestión del **sistema de reputación**.
- La campaña del juego durará **alrededor de treinta horas.**

PRIMERA IMPRESIÓN

Obsidian vuelve a apostar por el rol de estilo clásico, pero da un atractivo e interesante giro a la premisa de la trama, sumergiéndonos en un mundo arrasado por el mal.

TYRANNY

¡La irresistible atracción del mal!

Las elecciones nunca son sencillas. Escoger algo implica dejar otra cosa de lado. Carne o pescado. Mar o montaña. Luz o oscuridad. Bien o mal... Aunque, en ocasiones, sí que puede volverse todo más fácil si eliminamos una de las dos variables de la ecuación. ¿Mal o mal? ¡Pues mal, claro! Bueno, Mal, con mayúscula. El Mal que domina el universo de «Tyranny», lo más nuevo de Obdisian que, tras «Pillars of Eternity» vuelven a apostar por el JDR de estilo clásico pero con un interesante cambio de perspectiva: no hay que escoger entre Bien o Mal, porque el Mal ya ha triunfado. ¿Cómo te quedas?

El camino del Forjadestinos

En «Tyranny» asumiremos el papel de un Forjadestinos, un soldado de elite de los ejércitos de Kyros, el señor que ha arrasado el mundo y lo domina a sangre y fuego. Pero este control no es sencillo, y para ello has de hacer tus elecciones, seguir tu propio camino y escoger con qué apoyos contarás.

El el Pozo de Vendrien, el lugar donde todo comienza, no hay un dilema de escoger entre bien y mal, pero hay elecciones que hacer. De hecho, hay que decidirse por el orden o el caos, o bien intentar mantener un difícil equilibrio entre ambos.

En «Tyranny» el caos se personificará en el ejército del Cántico Escarlata, bárbaros e indómitos, y el orden en la elite que forma el ejército de los Agraviados, disciplinados y leales. Y nosotros estaremos en medio, claro. De este modo, no todo estará tan claro en un mundo que resulta tan fascinante como nuevo. No se trata de elecciones morales. No hay opciones más nobles que otras. Tu labor es gobernar con mando dura, pero el apoyo de uno de los dos ejércitos te puede crear conflictos con el otro, o con sus dirigentes o con ciertos personajes de alta influencia.

Labra tu reputación

Los personajes de «Tyranny», desde el mismo protagonista a todos con los que nos relacionemos, ya sea de forma directa, como miembros de nuestro grupo, o indirecta para avanzar en misiones y conseguir su favor, se moverán en un mar de grises en sus personalidaes y decisiones. No hay extremos mo-

> “Dirige los ejércitos del señor oscuro Kyros y gobierna el mundo con mano dura”

No hay que salvar al mundo del Mal... ¡El Mal ya ha triunfado!

Sin duda, el punto más atractivo del planteamiento de «Tyranny» es que da la vuelta a la tortilla a los habituales principios y objetivos de cualquier JDR, en que por lo general encarnamos al héroe que debe salvar el mundo. Pero el universo que Obsidian ha diseñado es muy distinto. El mundo ya ha sido arrasado por el Mal y debemos decidir cómo lo gobernaremos y si seguiremos a nuestro señor o nos rebelaremos contra él.



Conviértete en el Forjadestinos y rige el destino del mundo con mano dura. Media en la gobernanza con los dos ejércitos de Kyros, el señor oscuro, y decide tu camino.



En «Tyranny» no hay luz y oscuridad. Sólo males menores y un difícil equilibrio que mantener, para labrarte una reputación.





Combates, magia, hechizos... Elige bien tu clase de personaje y a los secundarios que quieres que se unan a tu equipo para conseguir un grupo bien equilibrado. Las luchas no serán sencillas.

rales, serán... bueno, humanos. Incluso los personajes más crueles y brutales tendrán facetas positivas. Y según cómo juguemos en nuestras relaciones así nos considerarán. «Tyranny» sustituye, pues, la nobleza por la reputación. Y labrarse una buena reputación como mediador entre los conflictos derivados de las actuaciones y apoyos que demos a uno y otro ejército, así de fiar seremos.

Esta reputación tendrá efectos concretos medidos por el grado de favor e ira que las facciones y personajes tendrán con nosotros. Y lo más interesante es que si intentamos jugar de una forma "noble" –que será posible, sí, llevando a cabo acciones más neutrales o hasta bondadosas–, más habituados a otros juegos del género, enseguida empezaremos a crear desconfianzas entre unos y otros y se nos recriminarán nuestras actitudes. Un poco el mundo al revés, sí, pero tendremos que tener claro dónde estamos...

Diálogos y descripciones

«Tyranny» será un juego donde la información será vital. Obsidian ha construido un mundo plagado de información, textos, diálogos con multitud de personajes y un montón de opciones para escoger en preguntas y respuestas. Y un mundo donde cada decisión tendrá consecuencias, aunque pensemos que algunas elecciones son nimias. Pero también será un mundo abierto al combate y la aplicación de las duras y a veces injustas leyes que lo rigen. Y si el mundo ya nos juzgará en cada acción que llevemos a cabo, así lo harán también nuestros compañeros de aventura. Aunque, claro, nosotros hacemos lo mismo como Forjadestinos, juzgando y decidiendo el destino de estos personajes.

El desafío de «Tyranny» se muestra tan atractivo que las cerca de 30 horas que Obsidian asegura que durará la campaña –y teniendo en cuenta el nivel de rejugabilidad que promete– van a ser tan intensas como apasionantes. ¡Prepárate para el mal! **A.C.G.**

SE PARECE A...





PILLARS OF ETERNITY

El anterior juego del estudio usa el mismo estilo clásico del género, también en lo visual.



WASTELAND 2

Aunque la ambientación es radicalmente distinta, el diseño de acción tiene similitudes.



SNIPER ELITE 4

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Rebellion
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 14 de Febrero de 2017

www.sniperelite4.com/es

El regreso de la "killcam" más brutal, el aguantar la respiración para mejorar la precisión y las múltiples opciones a la hora de afrontar las misiones forman, como era de esperar, la esencia de la nueva entrega de «Sniper Elite» que Rebellion prepara para el próximo mes de febrero -curioso modo de celebrar San Valentín, sin duda.

La Italia de 1943, en plena Segunda Guerra Mundial, nos espera para meternos en la piel de Karl Fairburne, que luchará junto a la resistencia italiana para combatir el fascismo. Y ahí estaremos para ayudarle.

BELOW

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Capybara Games/Microsoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2017

www.whatliesbelow.com



Anunciado hace ya casi cuatro años, «Below» sigue siendo uno de los proyectos indie más atractivos del momento. Capybara Games insiste en que, pese a que muchos lo denominan como un "roguelike", hay elementos que lo diferencian del género: la muerte permanente, la elevada dificultad, el uso de la oscuridad como una de las claves de su diseño... En todo caso, de lo más interesante.

LITTLE NIGHTMARES

- **Género:** Plataformas/Aventura
- **Estudio/comp.:** Tarsier Studios/Banda Namco
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Primavera de 2017

www.little-nightmares.com/es/



Un mundo submarino, el Maw, plagado de pesadillas y que da forma a los más profundos terrores que de niños todos hemos sufrido. Un mundo, pese a todo, fascinante, en el que la pequeña Six (Seis), con su chubasquero amarillo, explorará y cuyos desafíos afrontará con valor, mientras intenta evitar ser comida por los habitantes de tan extraño y aterrador lugar. ¡Fascinante!

SONIC MANIA

- **Género:** Acción/Plataformas
- **Estudio/compañía:** Christian Whitehead, Headcannon y PagodaWest Games/SEGA
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Primavera de 2017

www.sonicthehedgehog.com

El regreso del mítico Sonic será en Primavera de 2017, y gracias a una extraña carambola que ha aunado el desarrollo indie con la mítica SEGA. Anunciado durante la celebración del 25 aniversario del personaje en la ComicCon de San Diego, «Sonic Mania» unirá niveles originales junto a otros remozados de los tres primeros juegos clásicos. Será el primer juego original en años, protagonizado por el Sonic clásico, con estilo 2D, aunque también habrá otros personajes como Tails, Knuckles o Bean. Y tendrá una edición de coleccionista espectacular.



SCALEBOUND

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** Platinum Games/Microsoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2017

www.xbox.com/es-es/games/scalebound

Los más nostálgicos de los veteranos seguro que notarán retyumbar en sus mentes el nombre de «Panzer Dragoon» al leer sobre «Scalebound», pero el juego de Platinum Games se aleja del futurista universo del clásico de SEGA. El estudio de Hideki Kamiya trabaja en una aventura en que Drew, el protagonista viajará al mundo de Draconis, en el que forjará un vínculo con Thuban, el útimo dragón de su especie. Juntos, combatirán a los enemigos de Draconis y de la Tierra. Influencias múltiples del cine y de juegos clásicos para «Scalebound».



JALOPY

- **Género:** Aventura/Simulación
- **Estudio/compañía:** MinskWorks/Excalibur
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2017 (disponible en acceso anticipado Steam)

www.excalibur-publishing.com



Recorrer durante kilómetros una ruta que parece no tener fin, arreglando y mejorando el vehículo que manejamos y luchando contra obstáculos e inclemencias, casi parece una metáfora del propio «Jalopy», juego en acceso anticipado en Steam y de un estudio indie formado por un único desarrollador, Greg Pryjmachuk, que pone en marcha aquello de "se hace camino al andar"...

THE SEXY BRUTALE

- **Género:** Aventura/Puzles
- **Estudio/comp.:** Tequila Works/Cavalier Game Studios
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** Primavera de 2017

www.tequilaworks.com/proyectos/the-sexy-brutale/



Mientras Tequila Works sigue dando forma a su ambicioso «RiME» para PS4, otros proyectos también se encuentran en desarrollo en el estudio español, aunque «The Sexy Brutale» se está creando en colaboración con los británicos de Cavalier. Una extraña y fascinante mansión señorial nos espera para evitar las muertes de los invitados a un casino, a manos de los sirvientes de la mansión.



TEKKEN 7

- **Género:** Acción/Lucha
- **Estudio/compañía:** Bandai Namco
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** Principios de 2017

www.tekken-official.jp/tk7ac/

Algo más de 20 años después del lanzamiento del juego original, uno de los títulos que más contribuyeron al éxito de PlayStation regresará a comienzos de 2017 para poner fin a la trama del linaje de los Mishima, además de volver a sus raíces en cuanto al diseño de los combates, con la lucha uno contra uno como esencia. Atrás quedará el estilo de las entregas «Tag Tournament», con una apuesta por el espectáculo visual además de la velocidad de vértigo, con el uso del motor «Unreal 4». Si echabas de menos la lucha en el PC, ya queda menos...



LOS MEJORES JUEGOS DE ACCIÓN


DISHONORED 2


TITANFALL 2


GEARS OF WAR 4


SHADOW WARRIOR 2


MAFIA III

¡Prepárate para la lucha!

LOS MEJORES JUEGOS DE ACCIÓN PARA FIN DE AÑO

Aunque la guerra se ha convertido en la gran estrella de los juegos de acción del momento, no es lo único que el género nos ofrece. ¡Estos son los títulos que no te puedes perder!

Todos los fans de la acción esperábamos el regreso anual de los dos grandes contendientes en cuanto a juegos de guerra, pero «Battlefield» y «Call of Duty» no han estado, precisamente, a la altura. De hecho, los síntomas de cansancio en ambas series empiezan a ser más que evidentes y una renovación profunda se ha de tener en cuenta. Pero no todo es guerra en la acción, al menos, no en los habituales frentes. Y es que el género es lo suficientemente diverso como para ofrecernos alternativas más que sugerentes y que, además, han resultado ser los mejores juegos del momento.

Del sigilo a las explosiones

Todos los estilos de acción están condensados en la selección de juegos que te hemos preparado en estas páginas, para que puedas elegir el que mejor se adapte a tus gustos y disfrutar a tope.

Si lo tuyo es el sigilo y la libertad de acción, te aconsejamos que te decidas por «Dishonored 2». Pero si además te gustan los mundos abiertos, ahí tienes «Mafia III».

Para los más fans del gatillo fácil y la habilidad con el teclado y el ratón, cualquiera de las otras opciones seguro que no te defraudan. Este fin de año se ha convertido, claramente, en un momento dulce para el género, así que no te lo pienses más, escoge tu juego favorito y... ¡lánzate a la lucha!

1 ¡JUEGA COMO QUIERAS EN KARNACA!

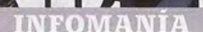
DISHONORED 2

Estudio/compañía: Arkane Studios/ Bethesda **Distribuidor:** Koch Media **Año:** 2016
INTERÉS: ■■■■■■■■■□

Tener la oportunidad de volver a Dunwall y a manejar a Corvo Attano era algo que todos deseábamos, pero Arkane ha dado una vuelta de tuerca más con la posibilidad de manejar a la joven Emperatriz, ahora destronada, Emily, para acabar con otra conspiración contra el trono. «Dishonored 2» es una auténtico joya del diseño de acción, con un estilo visual único y donde la libertad para superar los obstáculos es total. Sigilo o acción directa, eliminación letal o dejar fuera de combate al enemigo, múltiples caminos, poderes, habilidades... ¡Es increíble!







INFOMANÍA

- **Modos de juego:** Campaña
- **Ambientación:** Steampunk, magia, militar
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Comentado en:** Micromanía 260
- **Precio:** 59,95 €
- *dishonored.bethesda.net*

2 ¡EL SHOOTER CON MÁS FUTURO!

TITANFALL 2

Estudio/compañía: Respawn Entertainment/EA **Distribuidor:** Electronic Arts **Año:** 2016
INTERÉS: ■■■■■■■■□□

En cuanto a "shooters" se refiere, se ha alzado, por derecho propio, con el título del mejor del momento. La acción bélica de «Titanfall 2» es brillante tanto en su campaña como en sus modos multijugador. Los cambios que Respawn ha introducido en el multi y la divertida campaña, pura jugabilidad con un diseño de acción sensacional, hacen de «Titanfall 2» un juego imprescindible para el fan del género. Es intenso, épico por momentos y con infinitas posibilidades en el multi gracias a la personalización de pilotos y titanes. Si lo pruebas, no lo sueltas.



INFOMANÍA

- **Modos:** Campaña, Multijugador
- **Ambientación:** Futurista, ciencia ficción, robots gigantes.
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Comentado en:** Micromanía 260
- **Precio:** 44,95 € (caja), 59,95 (digital)
- *www.titanfall.com/es_es*









RECUERDA EL EMERGENCY DAY

GEARS OF WAR 4

Estudio/compañía: The Coalition/Microsoft
Distribuidor: Microsoft **Año:** 2016
INTERÉS:

El universo de «Gears of War» vuelve con fuerza, y en PC, con una de las mejores entregas de la saga. The Coalition ha sido capaz de aunar el universo y los personajes clásicos con una nueva historia y protagonistas renovados, manteniendo la esencia de la saga. Además, el espectáculo gráfico es total gracias a «Unreal 4», lo que se ve tanto en la sensacional campaña, que se puede jugar en cooperativo, como en los múltiples y variados modos multijugador. Un lanzamiento realmente atractivo para el fan... al que no le importe su precio, claro.





INFOMANÍA

- **Modos:** Campaña, Multijugador
- **Ambientación:** Futurista, ciencia ficción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Comentado en:** Micromanía 260
- **Precio:** 69,95 €
- *www.gearsofwar.com*

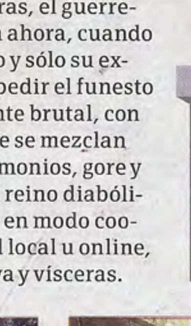


¡ESPECTÁCULO Y VÍSCERAS!

SHADOW WARRIOR 2

Estudio/compañía: Flying Wild Hog/Devolver Digital
Distribuidor: Devolver Digital **Año:** 2016
INTERÉS:

Cinco años después de la historia de Lo Wang, cuando rompió con los dioses de las sombras, el guerrero sobrevive como mercenario. Hasta ahora, cuando los demonios han vuelto a invadir el mundo y sólo su experta condición de asesino le permitirá impedir el funesto destino del planeta. Un juego auténticamente brutal, con una intensidad de acción increíble en la que se mezclan armas, espadas, clanes yakuza, drogas, demonios, gore y el salto constante entre nuestro mundo y el reino diabólico. La sensacional campaña se puede jugar en modo cooperativo con cuatro jugadores ya sea a nivel local u online, y es un puro espectáculo de acción explosiva y vísceras.





INFOMANÍA

- **Modos:** Campaña
- **Ambientación:** Fantástica, moderna, gore
- **Idioma:** Español (textos)
- **No comentado en Micromanía**
- **Precio:** 36,99 €
- *www.shadowwarrior.com*







¡LA CALLE ES TUYA!

MAFIA III

Estudio/compañía: Hangar 13/2K games
Distribuidor: Take Two **Año:** 2016
INTERÉS:

Mejor juego de lo que puedes pensar, «Mafia III» vio lastrado su lanzamiento por problemas técnicos –cada vez más habituales en los mundos abiertos– que se han ido solventando satisfactoriamente. Es cierto que a la larga acaba resultando repetitivo, pero la historia es estupenda y está contada de modo brillante, a modo de documental en flashback. La libertad de exploración y acción y una ambientación que habría mejorado de estar más explotada la vertiente criolla de New Bordeaux, son algunas de las claves, y su brillante selección musical y la banda sonora ponen la guinda. Si le das una oportunidad, te acabará gustando la historia de Lincoln Clay.

INFOMANÍA

- **Modos:** Campaña individual
- **Ambientación:** Mafia, crimen organizado, Años 60-70
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Comentado en:** Micromanía 259
- **Precio:** 49,95 €
- *mafiagame.com/es*





ELIGE TU JUEGO FAVORITO Y DISFRUTA DE LA ACCIÓN

	DISHONORED 2	TITANFALL 2	GEARS OF WAR 4	SHADOW WARRIOR 2	MAFIA III
AÑO	2016	2016	2016	2016	2016
PRECIO	59,95 €	49,95 €	69,95 €	36,99 €	49,95 €
IDIOMA	Español	Español	Español	Español (textos)	Español
MICROPAGOS	No	No	Sí (DLC)	No	Sí (DLC)
PEGI	18	16	18	18	18
COMPAÑÍA / DISTRIBUIDOR	Bethesda/Koch	Electronic Arts	Microsoft	Devolver Digital	2K Games/Take 2
PÁGINA WEB	dishonored. bethesda.net	www.titanfall.com	www.xbox.com/ es-ES/games/ gears-of-war-4	shadowwarrior. com	mafiagame.com
REQUISITOS MÍNIMOS	Core i5 2400, 8 GB de RAM, GeForce GTX 660, 60 GB HD, Windows 64 bit	Core i3 3600, 8 GB de RAM, GeForce GTX 660, 45 GB HD, Windows 64 bit	Core i5 3470, 8 GB de RAM, GeForce GTX 750 Ti, 80 GB HD, Windows 10	Core i3 6300, 8 GB de RAM, GeForce GT 560 Ti, 14 GB HD, Windows 64 bit	Core i5 2500K, 6 GB de RAM, GeForce GTX 660, 50 GB HD, Windows 7 64 bit
TEMÁTICA	Steampunk	Futurista, bélico, ciencia ficción	Futurista, bélico, ciencia ficción	Fantástico, gore, demoníaco	Años 60-70, Mafia, Crimen
MULTIJUGADOR	No	Sí	Sí	Sí	No
Nº JUGADORES	-	4-12	hasta 4	hasta 4	-
FACCIONES	-	IMC, Milicia	3	-	-
CLASES	-	Cinco (piloto) Seis (Titán)	Locust, COG, Gears	-	-
MODOS DE JUEGO	Campaña	Campaña, 10 modos multijugador	Campaña Cooperativa, Enfrentamiento, Horda	Campaña Cooperativa	Campaña
MAPAS	-	9	10	-	-
TIPOS DE ARMAS	-	Automáticas, pistolas, granadas, cañones, misiles...	De fuego, de energía, granadas, Sierra Lancer...	De fuego, hechizos, espadas, dagas, armas ninja...	-
VEHÍCULOS	-	Titán	Motos	-	Coches
EDITOR DE MAPAS	-	No	No	No	-
VALORACIÓN (1-10)					
GRÁFICOS	9	9	8	8	8
SONIDO	9	9	8	8	9
JUGABILIDAD	9	9	9	9	8

LAS ALTERNATIVAS

BATTLEFIELD 1

Estudio/compañía: DICE/EA
Distribuidor: Electronic Arts
Año: 2016
INTERÉS:

El regreso a la Historia apuntaba grandes maneras en «Battlefield 1». Aunque la promesa de una ambientación única y original y el cambio de armas y tácticas, al final, tampoco ha sido para tanto. La campaña, lo peor del juego, se compensa con un multi con nuevos modos interesantes y divertidos.





COD INFINITE WARFARE

Estudio/comp.: Infinity Ward/Activision
Distribuidor: Activision Blizzard
Año: 2016
INTERÉS:

El salto al espacio no le ha sentado del todo bien a la nueva entrega de «Call of Duty». Una campaña bastante sosa, con personajes poco destacables, y un multijugador que apenas aporta nada en jugabilidad a lo visto en juegos anteriores, hacen de «Infinite Warfare» todo un aviso de la fatiga de la saga.



ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Cuando algunos juegos de PC se parecen a clásicos de consolas es que algo bueno pasa. Pero cuando los superan en sus puntos fuertes... ¡nos gusta más!

LOST EMBER

La naturaleza te llama

Género: Aventura **Idioma:** Español **Estudio:** Mooneye Studios
Disponible: Marzo 2018 **Precio:** Por confirmar € **Web:** *www.lostember.com*
INTERÉS:

El lobo busca su lugar en el mundo y a nosotros nos toca darle su oportunidad con «Lost Ember», que bien podría ser un título para consolas, por eso de ver una luz que vuela, paisajes llenos de florecillas y un viaje que nos lleva a sitios preciosos. Pero no, esto va camino de Windows y ya está financiado, con una campaña en Kickstarter que duplicó objetivos en pocos días.



La campaña del juego incluía versiones especiales de su canción, en vinilo, y ediciones de lujo con formato físico.

¡Que viene el lobo!

Ya se ha definido «Lost Ember» como uno de los títulos más impresionantes del panorama indie en 2016. De momento, lo es por su aspecto, claro, pero toca esperar, porque está previsto que llegue a principios de 2018, así que sus responsables tienen tiempo para hacerlo más bonito todavía. Aunque no se trata solo de eso. Las mecánicas del juego invitan a pensar que es profundo y tiene mucho que contar.

La interacción con el escenario nos la dará cada animal que veamos, no solo el lobo. En realidad, el objetivo tira más hacia la exploración, con un ente que es capaz de poseer cualquier bestia y usar sus habilidades particulares. Precisamente, uno de los objetivos de la campaña de financiación es añadir nuestros bichos favoritos. Los habrá aéreos, terrestres, acuáticos y de esos que les encanta el subsuelo.

Una vez que tengamos el control podremos buscar ruinas, explorar civilizaciones perdidas y resolver puzles. Como añadido y con lo que se nos viene encima, también apunta a HTC Vive y Oculus Rift, con las versiones de estos que haya para su lanzamiento.



Aunque el lobo es lo que más hemos visto de «Lost Ember», promete muchos animales a los que hacer correr, volar o nadar.

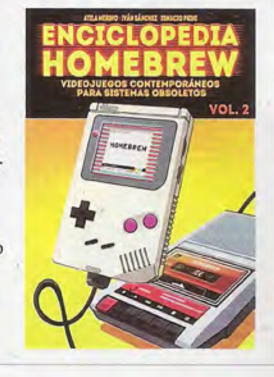


EN CAMPAÑA

ENCICLOPEDIA HOMEBREW VOL.2

Parece que el código casero llama a la financiación. El segundo volumen de la Enciclopedia Homebrew está en camino, con una campaña que promete 500 análisis. Sí, todo eso en un libro que hasta traerá arte y carteles de ferias retro. Con 14 plataformas distintas repartidas en unas 370 páginas y mucho color. El objetivo es repasar esos juegos hechos ahora, pero para máquinas clásicas como Spectrum, C64, CPC, Amiga, MSX, etc. así como otras curiosidades que no nos quieren desvelar aún.

http://tinyurl.com/qy9az4n



LOCOS CRONONAUTAS

Necesitamos más juegos de viajes en el tiempo. Así que no podíamos dejar pasar «Locos Crononautas». Uno de cartas en el que podremos jugar de dos formas. Tendremos partidas a puntos o por eliminación. El repertorio de unidades incluye desde incas hasta misiles nucleares, con tropas, armas, eventos y triquiñuelas. Está recomendado a partir de 10 años de edad y su precio ronda los 13 euros, aunque la campaña ha ofrecido muchas opciones según la financiación.

Verkami.com



Se va acercando el final de año y parece que la mayoría de grandes juegos ya han salido a la venta... ¿Estás seguro? En la Zona Micromanía vamos más allá de los juegos de renombre, aunque no nos olvidamos de ellos, y te podemos asegurar que en las siguientes páginas te vas a encontrar con un montón de títulos y contenidos extra, que vas a empezasr a apuntar para los próximos meses, y no despistarte. Tenemos coches, tenemos guerra, tenemos aventura, tenemos puzles, tenemos "de to". Y si además estás pensando ya en los regalos navideños, seguro que vas a encontrar también algunas ideas interesantes que ya sean para un amigo, un familiar o –¿por qué no?– para ti mismo, también van a llamar tu atención. Lee con detenimiento, porque este mes venimos cargaditos...

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

32 Panorama Indie
34 Work in progress
35 Sigue jugando
36 Free to Play
37 Coleccionismo

SHADY BROOKS

Aventura a lo Twin Peaks

Género: Aventura **Idioma:** Inglés **Estudio:** Storycentric Worlds
Disponible: Ya a la venta **Precio:** 3,99 €
Web: *storycentricworlds.com*
INTERÉS:

Cuando vemos el éxito de Telltale Games con sus adaptaciones de «The Walking Dead» o «The Wolf Among Us», no nos extraña que otros se apunten a las aventuras clásicas. Incluso con ratón y varias opciones entre las que pinchar, sin ofrecer un gran despliegue visual, pero con historias que invitan a investigar. Es el caso de «Shady Brook», que nos recuerda las historias de Stephen King, sí, pero también las de autores que mezclan los cultos secretos con desapariciones y drama. Estamos ante un juego para adultos, en el que ya avisan de la violencia, sexo y lenguaje subido de tono. ¿Te hace una aventura?

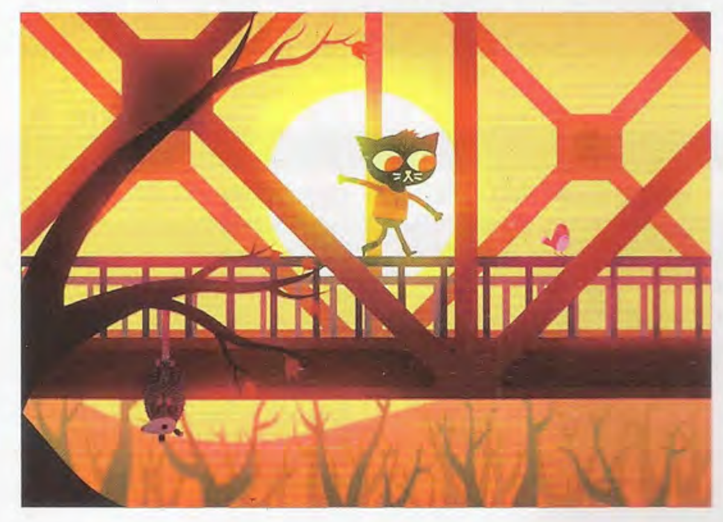




NIGHT IN THE WOODS

Nos gustan los musicales de Stephen Sondheim, pero no va de eso...

Género: Aventura / Plataformas **Idioma:** Por confirmar **Estudio:** IF
Disponible: Enero 2017 **Precio:** Por determinar **Web:** *nightinthewoods.com*
INTERÉS:



Con fecha para el 10 de enero de 2017, parece que esto llega a su fin. «Night in the Woods» ha tenido tres años para hacerse juego. Traerá una ciudad que vive de día y guarda los peligros para la noche. Parece el título de un musical de Broadway y seguro que el juego daría para eso, porque no van a faltar conversaciones que bien podrían ser cantadas. El estilo de esta aventura es puro diseño 2D, con situaciones de lo más curiosas y la promesa de sorprender. Crítica social, filosofía de bar y más aventura que acción es lo que esperamos, con humor del color que quieran sus creadores.

PIXELMANÍA

MALDITA CASTILLA EX EN STEAM



Locomalito y sus huestes castellanas llegan a Steam. Lo hacen tras un camino triunfal que los ha llevado a las consolas. Algo que sus locos seguidores agradecerán.
store.steampowered.com/app/534290

SWITCH 'N' SHOOT



Aunque a simple vista parece un juego de naves clásico, «Switch 'N' Shoot» tiene un control maligno. No puedes dejar de moverte y, para disparar, debes pulsar izquierda y derecha al tiempo. ¡Maquiavélico!
switchnshoot.space

TRIALS OF AZRA



«Trials of Azra» tiene algo de «Dishonored», por eso de poseer criaturas, pero también deja resucitar muertos y activar trampas. Está lleno de referencias a otros juegos, y tiene mucha personalidad.
onion-core.com

RIMWORLD



Que tenga valoraciones de 10 sobre 10 no nos impide fijarnos en algo llamativo de «Rimworld». El precio de sus contenidos descargables llega a los 359,99€ en Steam. Eso sí, ofrece recompensas tipo Kickstarter.
ludeon.com

Ver que Tequila Works sigue con sus planes de conquistar el mundo nos llena de ilusión. A la espera de juegos que superen su «Deadlight», no tenemos inconveniente en probar «The Sexy Brutale» mientras esperamos a que llegue «RiME».

THE SEXY BRUTALE

Tequila Works en la producción

Género: Puzles **Idioma:** Español **Estudio:** Cavalier Game Studios **Disponible:** 2017 **Precio:** Por determinar **Web:** *tequilaworks.com*
INTERÉS:

Se acabaron las dudas. «The Sexy Brutale» estuvo a disposición de quien quisiera jugarlo en Madrid Gaming Experience. Aunque fuera en su versión para Xbox One. Sus responsables afirman que el juego es así, con habitaciones en las que cotillear qué pasa al otro lado de cada cerradura, y iene un toque de voyeurismo con aspecto de clásico isométrico. Sí, como en los juegos de los hermanos Stamper y RARE, antes de que Nintendo y Microsoft se metieran por medio.

Aparte de divertirnos, «The Sexy Brutale» promete dar vida a unos invitados con mucha historia, pero poco futuro, por su tendencia a morir en la mansión de un Marqués. El secretismo es uno de los puntos fuertes también de Tequila Works, un equipo pequeño, con sede en Madrid y una gran proyección.

Proyectos con Tequila

La desarrolladora tiene mucha experiencia ganada en el panorama español e internacional, y que se atrevan en la producción de terceros suena a futuro, más allá de ese «RiME», que esperamos ver en PC dentro de no muchos meses. Aunque con Cavalier Game Studios al frente de «The Sexy Brutale» también vemos mucho de Lionhead, que ha sido su casa durante años. Un estilo muy británico por dentro y por fuera.





La vista isométrica en «The Sexy Brutale» nos puede confundir un poco. Pero no estamos ante un juego sencillo en el que solo superar habitaciones.

Con este estilo, nos encanta ver que el talento que habitó Lionhead Studios aún sigue en activo y listo para hacernos pasar buenos ratos.

DEMOS

ORWELL



A ver si te suena algo de esto que propone Orwell. Un sistema de seguridad que promete acabar con la delincuencia en la nación. Pero choca con algunos grupos opuestos al sistema. Tu misión: localizarlos y neutralizarlos.
orwellgame.com

LITTLE NIGHTMARES

Del catálogo de Bandai Namco, este es uno de esos títulos que nos llaman mucho. Por curiosidad, para ver qué sale de algo tan curioso y que promete asustar, a su estilo. De momento, tenemos una web demo.
bandainamcoent.es

BOOK OF DEMONS



Lleva tres años de desarrollo, pero aún no lo vemos listo del todo. «Book of Demons» tiene un aire a «Diablo» solo de lejos, porque aún le queda mucho camino. Eso sí, nos gusta lo que vemos en su demo.
return2games.com

DIARIO DE DESARROLLO

SEA OF THIEVES



Historias desde la taberna, vídeos con el aspecto del agua y mucho más lo tenemos en la web de «Sea of Thieves», lo nuevo de Rare.
seaofthieves.com

BLACKWAKE



Otro juego de piratas en el horizonte es este que no se deja ver mucho. Aunque hace poco han ofrecido plazas para probarlo.
blackwake.com

BMX THE GAME



Con una versión jugable, en pre-alpha y acceso agotado para la beta, queda claro: había muchos jugadores que queríamos un juego de BMX.
bmxthegame.com

ENLIGHTEN VR



Convencernos de lo que vemos con unas gafas de Realidad Virtual es lo que quieren en Geomerics. Su argumento se llama «Enlighten VR».
geomerics.com

Sufrir en un «Dark Souls» es disfrutar tanto que ni lo notamos. Y lo contrario también tiene sentido para quien estaba pendiente de su actualización. Pero hablemos también de coches en «Assetto Corsa », o lo mucho que ha engordado el infierno últimamente.

ASSETTO CORSA PORSCHE PACK VOLUMEN 1

Los de Stuttgart llegan primero a PC

Género: Conducción **Idioma:** Español **Estudio:** Kunos Simulazioni **Disponible:** Ya a la venta **Precio:** 6,99 € **Web:** *505games.com* **INTERÉS:**

En Kunos Simulazioni le dan su importancia a la plataforma que vio nacer «Assetto Corsa». El PC recibe primero el DLC con los coches de Porsche. Son siete máquinas bien engrasadas, tan solo una muestra de lo que tiene en el garaje la marca alemana. Pero lo curioso es que haya sido el título distribuido por 505 Games el que tenga los 935/78 o el 911 "Moby Dick" en su catálogo. Porsche no se prodiga en esto de estar, oficialmente, en un videojuego. Así que bienvenidos sean los packs con coches de la marca.



Siete de los Porsche más cañeros forman el contenido del nuevo DLC. Teniendo en cuenta las reticencias habituales de la marca con los juegos, esto es todo un logro de Kunos Simulazioni.

DARK SOULS III: ARIANDEL

Porque pasar frío no es para tanto

Género: Acción **Idioma:** Castellano **Estudio:** FromSoftware
Lanzamiento: Ya disponible **Precio:** 14,99 € **Web:** *darksouls3.com*
INTERÉS:

Ya lo asumimos: «Dark Souls III» nos lo tiene que poner más duro cada día. Por eso, el frío que llega con «Ashes of Ariandel» no nos sorprende. Su mundo "nuevo" sonará a quien haya jugado a títulos anteriores de la saga. Añade armas, hechizos, jefes y un mapa PvP, más un anillo de mejora de resistencia.



DOOM: HELL FOLLOWED

Como en los viejos tiempos

Género: FPS **Idioma:** Castellano **Estudio:** idSoftware
Lanzamiento: ya disponible **Precio:** 14,99 € **Web:** *bethesda.com*
INTERÉS:

Es el segundo de los tres DLC que incluye el pase de temporada de «Doom». Tiene el multijugador como eje y trae un arma nueva, junto a tres mapas y el Cacodemon. A esto se unen módulos de hackeo y equipamiento con un enfoque más demoníaco en este título que cuida a su comunidad... aunque no sea gratis.



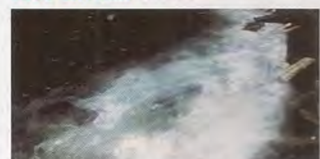
MODS

TOTAL WAR WARHAMMER



Si no lo tienes, seguro que te surgirán muchas oportunidades para hacerte con «Total War: Warhammer». No dejes de lado los muchos mods que hay para el juego. Y cada día más.
gamewatcher.com

TESO SKYRIM WAVES



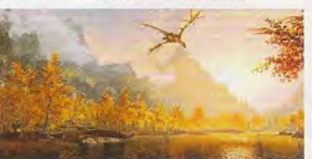
Con la reedición de «The Elder Scrolls V: Skyrim», aún nos apetece ver el mar de otra forma. Como con «Waves» y sus olas llenas de espumarajos que le dan un aspecto más realista.
mods.bethesda.net

A.C.M. BUILDING BETTER WORLDS



A «Aliens: Colonial Marines» le viene bien que alguien construya mundos mejores; y aunque suene a campaña de Weyland-Yutani Corp, mejor sí se ve.
www.moddb.com/mods/building-better-worlds

SKYRIM IMPORTA PARTIDAS



Si tenías «Skyrim» en Steam, también tienes gratis la edición especial. Así que te vendrá bien saber que solo puedes importar partidas no modificadas, en principio. Ojo con esto.
elderscrolls.bethesda.net

Cuando un juego no tiene el éxito esperado, es difícil que cambie. Aunque quizá no esté todo perdido. Porque ejemplos de lo contrario tenemos unos cuantos. El mundo del Free2Play no deja de sorprendernos con sus regresos, mejoras y abandonos.

ACTUALIZADOS

BLOODY WALLS



Que los gráficos de GameBoy no te impidan ver la sangre. Porque «Bloody Walls» mantiene el color rojo y su estilo de combate es de lo más original para un título con su perspectiva horizontal.
store.steampowered.com/app/547560

EVOLVE SE QUEDA COMO ESTÁ



En otros tiempos conocidos por «Left4Dead», Turtle Rock Studios sobreviven ahora lejos de su último lanzamiento, «Evolve», porque han dejado la labor de mantenimiento en manos de 2K Games y se desentienden ya del juego.
evolvegame.com

SOCCER MANAGER 2017



SOCCER MANAGER 2017

Con más de 15 millones de entrenadores y la máxima de que cada uno tiene su opinión, «Soccer Manager 2017» es todo un hervidero. Nos deja jugar en cualquier sitio, por eso de ser multiplataforma.
es.soccermanager.com

DISTURBED V1.3 EN ESPAÑOL



Desde octubre podemos leer los textos de «Disturbed» en español. Con toda la crudeza y opciones que nos hacen volver a los tiempos de las aventuras conversacionales.
store.steampowered.com/app/529780

HEROES & GENERALS

A la Segunda sin pasar por caja

Género: FPS **Idioma:** Español **Estudio/compañía:** Reto-Moto **Lanzamiento:** Ya disponible
Web: *heroesandgenerals.com* **INTERÉS:**

En «Heroes & Generals» nos encontramos con la Segunda Guerra Mundial a tope y tres potencias enfrentadas. Empezaremos con Estados Unidos y luego podremos elegir Alemania o la Unión Soviética. Cada uno con sus peculiaridades, ventajas e inconvenientes. Pero siempre como Free2Play, aunque con dinero real para mejorar rápido.

En busca del equilibrio

Al principio del juego nos enfrentamos a un tutorial que se alarga bastante. Se nos hace cuesta arriba por las pocas opciones y, sobre todo, por ver lo que han conseguido ya otros jugadores. El aspecto visual y el equilibrio entre unidades son dos de los hándicaps que tiene «Heroes & Generals», al igual que otros títulos online. Pero su solución para diferenciar entre nuevos y veteranos se nos antoja menos amistosa de lo normal.

Es cierto que podemos comprar armas mejores, skins y que subir rápido tiene su coste. Pero también vemos la evolución del juego y su comunidad, con críticas que han equilibrado las cosas, entre quien puede gastar y los que prefieren trabajárselo con la moneda interna, que da para casi todo a base de paciencia. Ya sabes, tendrás tanques, aviones y hasta bicicletas.



Los tres bandos en liza y unas actualizaciones que no paran de llegar nos preparan para una gran batalla en «Heroes & Generals».





APÚNTATE A LA BETA

WAR THUNDER ESTÁ DE ANIVERSARIO



Con cuatro años, suma y sigue. Así es «War Thunder», que llegó en 2012 y lo tenemos hasta en Android TV. La celebración del cuarto Aniversario ha incluido descuentos del 50% y un especial Halloween que ya pasó, pero aún puedes unirte a la fiesta, que algo quedará por ahí, seguro.
warthunder.com

WARFRAME: THE WAR WITHIN



Como si fuera una película o una serie, así nos presentan «The War Within» para «Warframe», porque tiene animaciones, de esas que echamos en falta con las actualizaciones de otros juegos. Esta es diferente, porque eleva el nivel visual y añade historia, aparte de armas y unos enemigos duros, pero con un punto cómico.
warframe.com

Mechas gigantes que nos suben a bordo con gráciles movimientos. Así lo vemos en pantalla, pero la realidad tendría olor a grasa, pólvora y nos daría unos buenos meneos. Pero, por si te gusta esto, también vuelve Star Wars para vaciar bolsillos.

TITANFALL 2 VANGUARD Y MARAUDER

Ediciones coleccionista llenas de accesorios

Disponible: *www.game.es.* **Precio:** 269,95 € **Web:** *titanfall.com* **INTERÉS:**

Barato no nos sale ir a luchar a otros planetas, aunque esta vez no hablamos de combustible, sino de la edición coleccionista SRS Vanguard de «Titanfall 2». Es un impresionante conjunto al que solo le falta el mech. Y es que aparte del juego, incluye una réplica a escala real del casco de piloto – sí, sí, real.

Sus dimensiones lo dicen todo: 30,48 x 26,67 x 39,37 cm. Eso sí, no sabemos si nos encajará en la cabeza mientras jugamos en nuestro PC.



La segunda opción

La versión Vanguard añade linterna y mira láser para el casco, chapas con una memoria USB, una bufanda, cuadernitos y boli, así como parches para la cazadora de piloto. Todo muy clásico, aunque no es la última edición coleccionista de «Titanfall 2», porque también ha salido la Marauder Corps. Esta lleva un busto del piloto Jack Cooper, pintado a mano. A su vez, suma diario y boli, que suenan a vintage, junto a tres pósteres, un brazalete y más parches. Todo venido del futuro, pero con cierto aire a pilotos de la Segunda Guerra Mundial.



DE COMPRAS

THE WITCHER 3 EREDIN



Si alguna vez nos cansamos de ver figuras de «The Witcher 3: Wild Hunt» será porque un nuevo título nos lleva de aventuras. Esta es de Eredin, Rey de la cacería salvaje, Señor de las pesadillas y más, por 29,66€.

vistoenpantalla.com

MONOPOLY DE FALLOUT



Cualquier lugar de un videojuego, con opción a comprar y vender propiedades, entra en los planes de Monopoly. Como en el caso de «Fallout». Lo lanzan a 39,95€... y con mucha Nuka-Cola.

game.es

ASSASSIN'S CREED: LA PELÍCULA Y EL EDÉN



Nos han fastidiado un poco el argumento de la película con esto del Fruto del Edén, un elemento friki que no desentona en la encimera del salón. Se ilumina y sale por unos 119,95€.

store.ubi.com

FIGURAS POP DE STAR WARS ROGUE ONE



Este año toca también película de Star Wars. Se trata de "Rogue One" y la avalancha de merchandising es tremenda, por supuesto. ¿Qué tal unas figuras PoP para la estantería? Hay 18 distintas por 14,95€ la pieza.

game.es

PARA TU COLECCIÓN

FALLOUT CABEZÓN

Puede que quede bien una buena colección de figuras cabezonas encima de una estantería. Apostamos por ello y te damos otra opción, que sea monotemática. ¿Qué tal «Fallout»? Sí, también está en formato cabezón, con el Vault Boy 111 Carisma Mega Headknoker. Este es el nombre de la estatuilla de 38 centímetros que, obviamente, se sale de los estándares en la serie. Como su precio, que es de 144,95€.

xtralife.es



LECTURAS

EL MUNDO DEL SPECTRUM

La velocidad con que se ha vendido el libro de El Mundo del Spectrum es pasmosa. Lo retro está de moda y con ediciones como esta solo podemos pedir más. Tapa dura, una maquetación muy atractiva y toda esa historia que pondrá la piel de gallina a los que disfrutaron del Spectrum. Pero seguro que, también, a cualquiera con el mínimo interés por la informática clásica. La década mágica de los 80, un trozo al menos, vuelve por 23,90€ y huele a papel del bueno.

dolmeneditorial.com



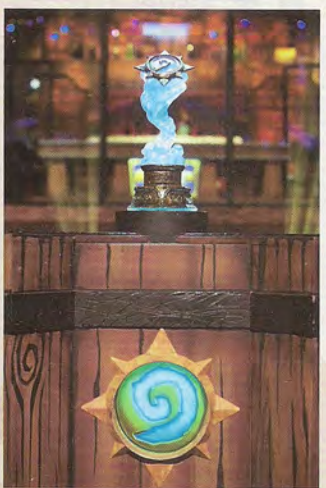
Liga: Hearthstone Championship Tour **Juego:** Hearthstone **Fecha de inicio:** Enero 2017 **Más detalles:** *eu.battle.net/hearthstone*

HEARTHSTONE CHAMPIONSHIP TOUR 2017

El objetivo de Blizzard es que «HearthStone» sea un eSports de primera fila. Músculo e ideas no parecen faltarles, aparte de aprender rápido de sus errores.

Tenemos campeón del mundo de «HearthStone», se llama Pavel Beltiukov y es ruso. Pero dejemos a un lado lo que dio de sí Blizzcon 2016, incluida la Overwatch League, y vamos a ver qué prometen para 2017 en el juego de cartas. Uno que, por lo espectacular de sus campeonatos, no tenemos duda de que está entre los eSports de moda. Los premios también tienen su culpa en esto, claro.





Empecemos por la siguiente edición de «HearthStone» Championship Tour, ahora que ha terminado la primera. Desde Blizzard dicen que han aprendido mucho de la experiencia y que van a hacer muchas cosas en el siguiente año estándar. Como más enfrentamientos globales durante todo el año, con eventos presenciales por regiones. Habrá playoffs que comprenderán América, Asia-Pacífico, Europa y China. En general, vemos que el plan consiste en organizar mejor las cosas. Con un ajuste de puntos y copas, así como fechas más realistas. Por supuesto, los premios en metálico también nos llaman, con más de dos millones de dólares para el HCT y uno en el campeonato mundial.

Las novedades también incluirán el apoyo a la comunidad. A esto se unirán torneos semanales con «HearthStone» Global Games. Aquí, el mejor de cada país se acompañará de tres compatriotas votados por los usuarios. Por último, veremos Inn-vitationals, más desenfadados, con invitados famosos, ganadores de torneos importantes, casters y mucho cachondeo.



SALÓN DE LA FAMA

SERGIO MESONERO. GAMERGY



Con formación en ciencias políticas, y catedrático, parece que la carrera le ha servido a Sergio Mesonero para forjar buenas alianzas. Es director de estrategia de Fandroid, encargada en España de la Liga de Videojuegos Profesional (LVP), además de cofundador en Gamergy, la fiesta de los juegos y los eSports que se celebra varias veces al año. Todo un espectáculo del que Sergio sabe bastante, pues otra de sus pasiones es el cine. Con una visión cinematográfica de lo que el público quiere ver, una que sabe aplicar a los deportes electrónicos, con el objetivo de convertirlos en el mayor espectáculo del siglo XXI.

gamergy.es

Entre la Universidad, el cine y los eSports, Sergio Mesonero parece el enlace idóneo para que se lleven bien.

■ **Competiciones:** ESL Masters España ■ **Fecha de la final:** 1 de Noviembre
■ **Más detalles:** *pro.eslgaming.com*

TRES DÍAS DE COMPETICIÓN Y RESISTENCIA EN MGE 2016



ESL convocó a una multitud de fans en la final de la competición Masters en el pasado Madrid Gaming Experience. Un torneo realmente épico.

ThunderX3 Baskonia se hizo con el ESL Masters en Madrid Gaming Experience 2016, rodeados de algo más que eSports.

Vayamos por partes. Porque Madrid Gaming Experience ha sido algo más que una cita para ver juegos en vivo. Tuvo su parte de exposición, tienda, espectáculo variado y, por supuesto, mucho de eSports. Este apartado, además de las exhibiciones hasta con Clash Royale, estuvo bien representado por ESL y su Masters Madrid 2016. Con una final que se vivió llena de emoción, para no variar, como es habitual en estos casos.

Guerra entre equipos de fútbol, basket y marcas.

El espectáculo estaba garantizado. Valencia CF eSports, Giants Only The Brave, KIYF Logitech G o ThunderX3 Baskonia se encontraban entre los ocho equipos participantes. Nombres que mezclan disciplinas en el deporte tradicional, pero que se la juegan de iguales en «League of Legends». Frente a la zona oficial, vimos que también había sitio para algunos retos. Con una cabina para pasarlo mal, a base de movimientos violentos, humo y mucho ruido para molestar. Una de esas pruebas que, si se te dan bien, puede que jugar sea de verdad lo tuyo. Así se presentaba el escenario para ver esa final de la ESL Masters Madrid 2016.

El campeón fue el ThunderX3 Baskonia, que se llevó el mayor pellizco de los 10.000€ en premios. Al revalidar el título ganado en Barcelona, parece que se han creado muchos enemigos de cara a próximos eventos en esta ESL Masters. El segundo puesto fue para KIYF Logitech G. Pero lo realmente interesante es ver que Madrid Gaming Experience superó las expectativas de asistencia. Que las jornadas se desarrollaron con una gran deportividad y que todo parece garantizado para otra cita a finales de 2017.

eslgaming.com



Autor: Hara Amorós



Autor: Hara Amorós



Autor: Hara Amorós

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS





LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

SocialNAT

SOCIALNAT

El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. La liga ha sido recientemente adquirida por la cadena GAME.
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

UNIVERSITY

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

ÚLTIMA HORA



XBOX ARENA EN PC

De momento es solo una prueba, pero parece que Microsoft tiene planes para con Xbox Arena en ordenadores. Con torneos diarios, clubs y la promesa de dar facilidades a los eSports en consolas y PC.
xbox.com

TEMPORADA 3 DE «OVERWATCH» Y LIGA PRO

Desde Blizzard aprovecharon su Blizzcon 2016 para anunciar la creación de Overwatch League para el año que viene. Mientras, los jugadores pensaban en la tercera temporada del juego. Ahora que ha finalizado la que comenzó en febrero.
playoverwatch.com

VALVE SE PONE SERIO CON LOS TRAMPOSOS

CS:GO Overwatch program es el nombre con que se conoce el sistema de vigilancia que Valve usa en su juego. Pero la noticia no es su existencia, sino que resultará más fácil ser sancionado si hacemos tonterías.
counter-strike.net

VALENCIA CF SE APUNTA A «FIFA» 1VS1

El equipo de la capital valenciana ha dado un paso lógico. Ya tienen conjunto para FIFA 1vs1, con dos grandes jugadores: FranLuque10 y DAVIDSP.
valenciacf.com

EQUIPOS DE «LEAGUE OF LEGENDS» ALL-STARS

Los equipos Fuego y Hielo se dan cita en el «League of Legends» All-Star de Barcelona. Del 8 al 11 de diciembre en el P. Sant Jordi.
eu.lolesports.com

LAS VEGAS, CAPITAL DEL JUEGO... ¿ELECTRÓNICO?

La MLG ha puesto sus miras en Las Vegas. Un marco que ya ha albergado eventos de eSports, con una cita enorme del 16 al 18 de diciembre.
majorleaguegaming.com



LA USABILIDAD Y LA EXPERIENCIA DE JUGADOR COMO MOTOR PRINCIPAL DEL VIDEOJUEGO

EL JUGADOR COMO UNIDAD DE MEDIDA

La piedra angular del proceso de desarrollo de un videojuego no debería ser un apartado gráfico de los que te dejan sin aliento, ni un motor de render que consiga unos resultados espectaculares en la mitad de tiempo, ni una compleja narrativa absorbente que haga que "Juego de Tronos" parezca "Teo va a Poniente"... La piedra angular debería ser, siempre, el jugador.

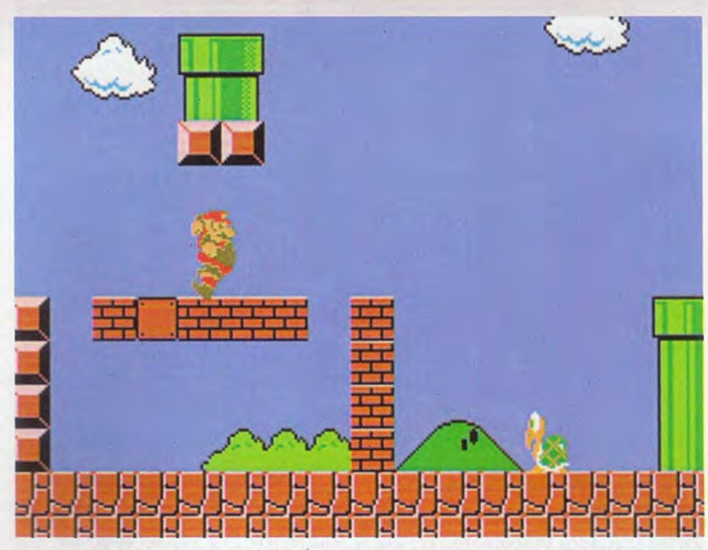
“El éxito de un juego depende, en última instancia, de que esté pensado para el jugador”

Los conceptos de usabilidad y experiencia de usuario no son algo nuevo. De hecho, han sido visitados a lo largo de la historia (muchas veces de manera inconsciente y sin llamarlos por su nombre de pila) siempre que un ser humano ha necesitado utilizar un objeto o herramienta para un fin concreto. El objetivo no era otro que hacer que el proceso de uso de esa herramienta resultara, cuanto menos, aceptable.

Si el mango del primer martillo de la historia se hubiese realizado en un material altamente abrasivo, los usuarios del mismo hubieran llegado pronto a la conclusión de que tal vez era mejor colocar en su lugar un trozo de madera pulida. Los seres humanos, los potenciales usuarios de un martillo, no se llevan bien con los materiales que pueden dañar su piel, así que un diseño abrasivo no estaría pensando demasiado en la experiencia de usuario.

Atreverse a decir que el Rey va desnudo

Esto, que tan obvio parece para el caso del martillo, es sorprendentemente pasado por alto (y de forma habitual) en el caso de aplicaciones tecnológicas, páginas web, dispositivos hardware y videojuegos. Afortunadamente, esa omisión es cada vez menos frecuente. Parece que por fin nos hemos dado cuenta de que es absurdo y contraproducente dejar fuera del proceso al usuario del producto que se va a generar.



El mundo 1-1 de «Super Mario Bros» es un ejemplo perfecto de juego que te incita a jugar de la manera correcta, pensando en el jugador.

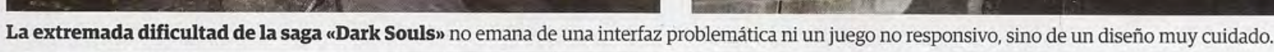
LA UX NO ESTROPEARÁ TU JUEGO

Uno de los mayores mitos que existen sobre usabilidad y experiencia de usuario en el mundo del desarrollo de videojuegos, es que tener en cuenta estos conceptos afectaría negativamente tanto al diseño de juego original como al acabado artístico. Si se va un paso más allá, durante años, muchos diseñadores y jugadores temían que pensar en la usabilidad mataría a los juegos hardcore. No era raro escuchar frases como "si se tuviera en cuenta la UX, no existiría «Dark Souls»".

Pensar en la usabilidad y la experiencia de usuario no significa luchar contra la naturaleza del juego hardcore, sino contra malas interfaces, controles erróneos, problemas de visibilidad, necesidades absurdas de memoria, y un largo etcétera de problemas y errores de diseño que se repiten una y otra vez en el mundo del desarrollo de videojuegos de cualquier naturaleza, muchas veces por simple inmovilismo, cuando no por miedo al cambio. Es sin duda uno de los pensamientos que habría que desterrar más pronto que tarde, ya que la UX no estropeará tu juego, sino todo lo contrario.



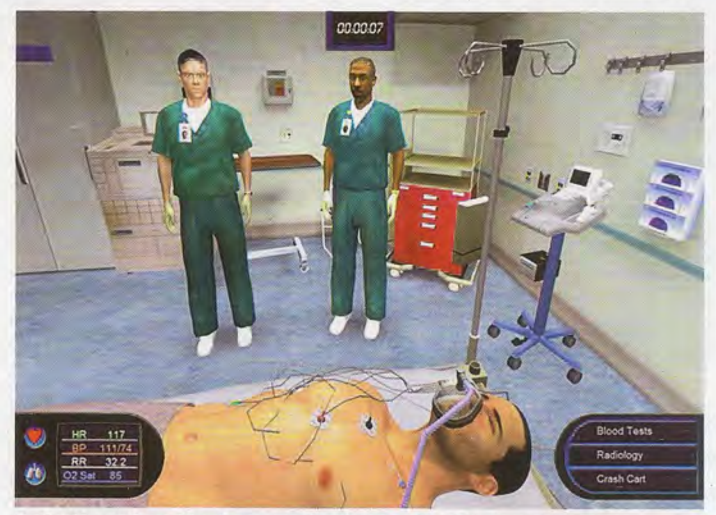




La extremada dificultad de la saga «Dark Souls» no emana de una interfaz problemática ni un juego no responsivo, sino de un diseño muy cuidado.

Esto nos lleva a desterrar de forma temprana uno de los mitos más perniciosos de los últimos años. Tenemos que entender que la usabilidad no es una moda, que la experiencia de usuario (de jugador, en el caso de los videojuegos) no es un capricho pasajero ni una etiqueta de adorno. Es un asunto estratégico que puede marcar la diferencia entre el éxito y el fracaso de una obra o producto. Esto tiene un especial impacto cuando se trata de productos tecnológicos o de software.

Curiosamente, es el mundo de la ingeniería de software el que históricamente más le ha dado la espalda a estos conceptos. No es menos curioso que hayan sido los videojuegos una de las ramas que más ha remado en la buena dirección. Sin embargo, en el mundo del desarrollo de videojuegos, al ser más multidisciplinar que el del desarrollo de software clásico y estar tan centrado en el jugador, parecía natural el hecho de que la usabilidad fuera un concepto clave, como ha sido siempre. Y como seguirá siendo en el futuro.



En los llamados videojuegos serios, como «Pulse!!», la usabilidad se convierte en algo crítico, ya que su naturaleza de simulación exige que el usuario no encuentre dificultades en su uso.

Nadie dijo que fuera fácil

No es sencillo hacer que todas las piezas encajen. Un ingeniero, por ejemplo, puede estar excesivamente preocupado de que su código sea eficiente y correcto desde la perspectiva de la máquina. Desde su punto de vista, su trabajo puede haber alcanzado la perfección sin tener en cuenta al usuario potencial de ese software. Si ese ingeniero hubiera planificado e implementado 100 soluciones en su aplicación y el usuario solo necesitara, por ejemplo, 3, además de existir un derroche ingente de trabajo estaría complicando mucho la vida del usuario al usar la aplicación.

Lo mismo puede ocurrir con el artista 3D que, empeñado en que el modelo de un personaje enemigo luzca a la perfección, aumenta el número de polígonos del mismo generando un aspecto gráfico espectacular, pero haciendo que los frames por segundo del juego caigan en picado, convirtiéndolo en una experiencia frustrante y desagradable (posiblemente hasta el punto de ser injugable).

Incluso el diseñador, aquel que debería tener al jugador más en sus pensamientos, puede sufrir un viaje de ego, creando un complejo sistema de juego al alcance de muy pocos usuarios, exigiendo grandes cantidades de memoria, una habilidad física y una interacción ojo-mano fuera de lo normal, así como una pericia visual que solo el 5% de la población mundial puede llegar a tener.

En un ejemplo más sangrante, cabría preguntarse lo siguiente: ¿tendría sentido diseñar un juego cuya carga narrativa está pensada para ser jugada a lo largo de no menos de 300 años? Parece absurdo, pero ¿por qué?... Pues sencillamente porque un ser humano tiene una esperanza de vida de unos 75-80 años, así que si un juego está pensado para jugarse durante no menos de 300 años, obviamente no está diseñado para un humano.

GAME UX DESIGNER, UN PUESTO DE TRABAJO DE FUTURO



Que nadie tenga la más mínima duda sobre el potencial de futuro de los diseñadores de experiencia de usuario en el mundo de los videojuegos.

Hace ya algunos años que las más importantes desarrolladoras llegaron a la conclusión de que la usabilidad no se limitaba al diseño de la interfaz de usuario. Por eso, cada vez se buscan más diseñadores de juegos expertos en diseño de UX.

Parece que han llegado a la conclusión de que este es un aspecto fundamental del juego como producto final. Además, también han descubierto que este no es un simple proceso que un juego tenga que pasar en un momento particular del ciclo de desarrollo y que, además, pueda ser externalizado. Más bien todo lo contrario: son perfectamente conscientes de que el diseño de UX es un proceso transversal, y que por lo tanto debe ser tratado en profundidad desde las primeras etapas de desarrollo hasta, ya no el final, sino, en un mundo tan cambiante y tan propenso al DLC y a los parches de actualización como es el de ahora, hasta el final de la fase de mantenimiento.



La UX se ha convertido en un asunto estratégico. Quien no tenga esto en cuenta, simplemente desaparecerá.

EL EXPERTO



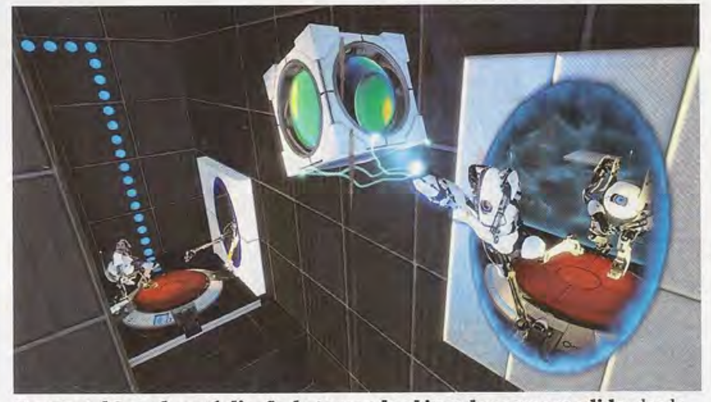
U-tad
CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL

ÁNGEL CODÓN RAMOS

- Ángel Codón Ramos es **profesor del grado en Diseño de Productos Interactivos en U-tad**, experto en narrativa, diseño y experiencia de usuario.
- Es **Ingeniero en Informática**, Máster en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y Máster en Dirección de Cine.
- Durante los últimos 5 años ha ejercido como **diseñador senior en Pyro Studios**, dedicándose a labores de diseño de juego, diseño narrativo y experiencia de usuario. Además es **escritor, guionista y realizador.**



Blizzard es de esas compañías que, como Valve, ponen la experiencia del jugador en lo más alto de sus prioridades, como se observa en «Hearthstone».



En «Portal 2» todo está diseñado tomando al jugador como medida, desde su perfecta narrativa "in game", hasta su control intuitivo.

La usabilidad es un asunto estratégico

El jugador debe ser la medida básica para todo lo relacionado con un videojuego. Las mecánicas, la carga narrativa, el arte... Obviamente, dependiendo del perfil de jugador que sea el objetivo de cada juego, esa medida variará en mayor o menor grado. Y es que, antes de buscar un jugador ideal para mi juego, debería buscar un juego ideal para mi jugador medio. Y todo eso teniendo en cuenta que no debo renunciar a la creatividad ni a la idea o concepto original, que es el motor del proceso de creación de todo juego. Simplemente hay que tener presente el compromiso que surge entre la idea del juego y las necesidades del jugador.

Aunque históricamente han existido más ejemplos negativos que positivos en la industria, desarrolladoras como Valve o Blizzard han puesto al jugador en el centro de su proceso creativo y de desarrollo, haciendo de la experiencia de usuario su objetivo principal a satisfacer, aunque eso significara, en ocasiones, tirar un producto prácticamente terminado a la basura o rehacerlo por completo.

Y es que para encontrar la experiencia de jugador perfecta, primero hay que proponérselo, tenerlo en cuenta y, luego, hace falta realizar el esfuerzo de, si es necesario, conseguir esa iteración más –que no todo el mundo lleva a cabo–, o arriesgarse a que un proyecto quede cancelado al tirar gran cantidad de trabajo porque no cumple el objetivo principal: satisfacer la experiencia de usuario.

Hay que tener en cuenta que algunas veces una mecánica de juego es tan buena, o unos gráficos y una narrativa están tan perfeccionados que, aunque la experiencia de jugador sea pobre, se rompe la barrera de rechazo del público. Pero algo debería quedar claro: es imposible "alcanzar el gameflow" (ese estado en el que el jugador está tan metido en la experiencia ofrecida por el juego que prácticamente se funde con el mismo) sin que la orquesta esté perfectamente afinada para los cánones de la época. **A.C.R.**

EN PORTADA NORMALITY

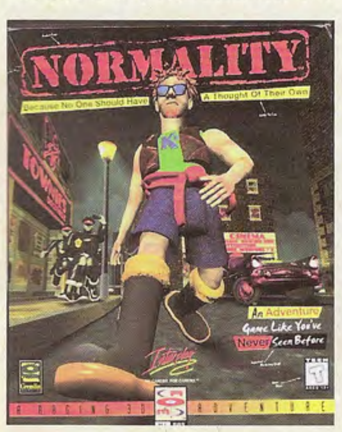
De todo, menos normalidad...

Un mundo donde la uniformidad impera. Donde todo es mediocre, donde no se aguanta –de hecho,se ha ilegalizado– todo aquello que se salga de la norma. ¿Seríamos capaces de vivir en un mundo así? ¡Quién sabe si no lo estamos haciendo ya! Con algo de humor gamberro, influencias de hasta "1984"y una tecnologia visual rompedorea para la época, Gremlin nos sorprendía con »Normality Inc.», que intentaba abrir una nueva era en el mundo de las aventuras.

Kent, el punk con más marcha

El protagonista del juego, Kent, contaba con varios aliados y compañeros para combatir a la normalidad impuesta por Paul Nystalux, el dictador que quería hacer del mundo un lugar en el que nada ni nadie destacara. Un lugar mediocre y plagado de normas. Pero «Normality Inc.» era para la época cualquier cosa, menos normal.

Gremlin apostó por un nuevo motor gráfico que combinaba falsos entornos 3D a lo «Doom» con personajes 3D reales y otros bitmap. Sí, era un pequeño jaleo tecnológico, pero de pequeños pasos se ha construido la historia de los gráficos en los videojuegos, ¿no? Pero «Normality Inc.» era algo más que pequeño para la época.



Tecnología R.V.

Era tan avanzado que incluso era compatible con uno de los primeros modelos domésticos de R.V., las IO Glasses. Algo que no estaba al alcance de todos y que hoy son una auténtica reliquia.



Kent era el protagonista de esta rompedora aventura, en la que debíamos combatir la mediocridad.



MICROMANÍA 17, TERCERA ÉPOCA
El número 17 de la Tercera Época de Micromanía traía a su portada uno de los títulos más destacados del mes anterior: «Normality Inc.». Su estilo y humor gamberro, y su peculiar uso de la tecnología gráfica, lo convertían en un juego espectacular.



El motor True 3D era la base del universo gráfico de «Normality Inc.». Era tan avanzado que soportaba las vanguardistas IO Glasses. Sí, ya había R.V. en 1996.

EL PERSONAJE SID MEIER

No cabe duda de que Sid Meier es uno de los nombres propios más importantes en la historia de los videojuegos, en general, y del PC y la estrategia, en particular. De su mente y con su sello han aparecido durante cerca de 30 años algunos de los títulos más relevantes del género, ya sea como juegos originales o renovados gracias a su genio: «Civilization», «Railroad Tycoon», «Pirates!»... ¡Impresionante!

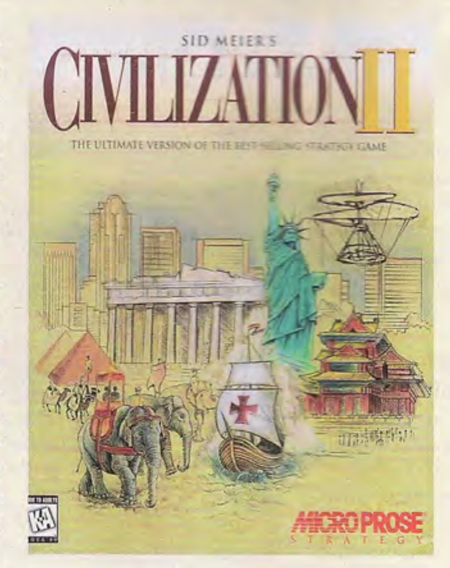


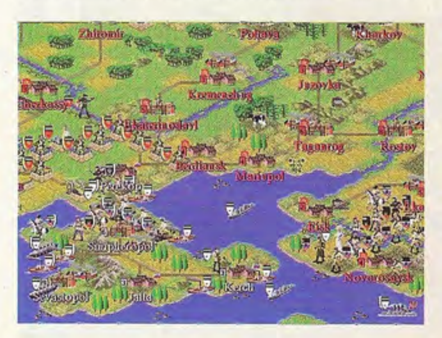
DESTACADO
CIVILIZATION II

¡La Historia del mundo está en nuestras manos!

Para muchos puristas de la saga, «Civilization II» sigue siendo la mejor entrega de la misma. Y mira que han pasado ya 20 años, pero los veteranos estrategas siguen considerando la segunda parte del juego de Sid Meier como el culmen. ¡20 años! Bueno en realidad la saga ha cumplido 25, justo ahora que «Civ VI» ha visto la luz, así que...

En el número 17 de Micromanía, «Civilization II» se convirtió, con todo merecimiento, en el MegaJuego del mes, y se llevó nada menos que cinco páginas en las que desgranamos todas sus bondades y virtudes y dábamos algunos consejos para empezar a jugar –y dominar– con uno de los títulos más importantes de la historia del PC. Si lo jugaste, seguro que lo recuerdas. Si no... en fin, siempre podrás disfrutar del estupendo «Civ VI».



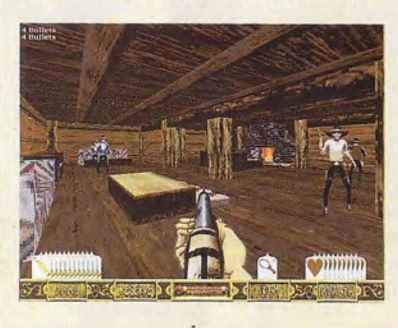




ESPECIAL LUCASARTS

Hace ahora 20 años LucasArts ya estaba consagrada como una de las compañías más importantes del mundo, pero la renovación que estaba dando a su catálogo nos llevó a echar un vistazo en el número 17 a lo que preparaban para los meses y años siguientes. Desde clásicos como «Jedi Knight» –«Dark Forces II»– a títulos rompedores que no tuvieron la suerte que merecían, como «Outlaws» y «Afterlife». ¡Genial!







MICROMANÍA 17 TERCERA ÉPOCA

Las páginas del número 17 de Micromanía encerraban un montón de novedades y reportajes sobre lo más rompedor del momento.



REPORTAJE: «CONGO»

«Congo» fue uno de los títulos con los que Viacom intentó entrar en el mundo del videojuego. Adaptación de la película del mismo nombre, no tuvo mucho éxito.



REPORTAJE: ECTS 96

Seguro que más de uno recuerda el ECTS, cuando Londres se convertía en la capital europea del videojuego. Aquí vimos las novedades del año.

PREVIEW: «ZORK NEMESIS»

«Nemesis» intentaba revivir una de las sagas míticas de la aventura en PC, apostando por un entorno visual espectacular, que usaba gráficos prerrenderizados. Por desgracia, la serie ya daba sus coletazos finales, siendo «Nemesis» uno de los tres últimos títulos.





REPORTAJE: JUEGOS DE FÚTBOL

En el año de la Eurocopa, el lanzamiento de juegos dedicados al deporte rey se disparaba. Sí, antes había más opciones, aparte de «FIFA» y «PES». ¡Qué cosas!

EN PORTADA

NEVERWINTER NIGHTS 2

El regreso de los Reinos Olvidados

Resulta un tanto irónico que Obsidian esté más de moda que nunca en el mundo del rol por haber revitalizado el estilo más clásico del género, cuando hace 10 años destacaban por todo lo contrario, apostando por novedades en diseño y jugabilidad en los JDR con el regreso de «Neverwinter Nights». En el número 136 de Micromanía la portada apostaba por el regreso de esta saga que revolucionó el género, precisamente por la renovación que venía pidiendo a gritos hace tiempo.

La primera versión que pudimos probar de «NWN 2» nos descubrió un juego que, apostando por las reglas más innovadoras de D&D, daba a su vez un vuelco al diseño de acción del juego original. Más personajes, un nuevo editor que permitía hacer diabluras a los usuarios y una épica historia que llevaba al héroe, un humilde aldeano, a convertirse en un héroe legendario junto a un grupo de aventureros que podíamos escoger para que nos acompañaran en la aventura.

¡Y con amigos!

El apartado multijugador era otro de los que sobresalían en esta primera toma de contacto con el juego de Obsidian.

Teniendo en cuenta las novedades de contenido y de forma –como un interfaz personalizable–, y que además el rol estaba en un momento dulce, no era de extrañar que «NWN 2» se convirtiera en portada. Eso sí, no ocultó la relevancia de otros juegazos que también aparecían en los titulares del 136, como «BioShock» o «Dark Messiah». ¡Vaya número de lujo hace diez años!



El uso de grupos de cuatro personajes era una de las grandes novedades de «NWN 2».



Las reglas D&D 3.5 formaban la base del diseño de acción, más ambicioso que nunca antes en un JDR.



MICROMANÍA 136, TERCERA ÉPOCA

El regreso de «Neverwinter Nights» dominaba la portada del número 136 de Micromanía. Este número, además, descubrió algunos juegazos que acabarían convertidos en verdaderos clásicos, como el inimitable «BioShock».



Dungeons & Dragons y los Reinos Olvidados eran la apuesta de Obsidian para sumergirnos en el universo de fantasía y rol del regreso de «Neverwinter Nights».

EL PERSONAJE

AGENTE 47

Además de en videojuegos ha aparecido en el cine, pero en ninguna pantalla como la del PC la calva y el traje de 47 han lucido también. El icónico personaje ha tenido una serie de juegos un tanto irregular desde su aparición original, pero es innegable el carisma de un asesino metódico y profesional convertido en héroe. Su más reciente aparición ha llegado en forma episódica, con opiniones variadas.



DESTACADO
DARK MESSIAH

Así era el "abuelo" de la saga «Dishonored»...



Hace una década un estudio francés, Arkane, y casi desconocido para el gran público, trasladó el universo de «Might & Magic» al mundo de la acción 3D con un auténtico juegazo que muchos no supieron reconocer como la obra maestra que era: «Dark Messiah». En él ya estaban asentadas las bases del diseño de acción que luego, años después, el mismo estudio trasladaría a «Dishonored», ahí sí, ya gozando del merecido prestigio que ha convertido ya a Arkane en un referente en el género.

En «Dark Messiah» nos convertíamos en aprendices de un poderoso mago, que acababa combatiendo a criaturas míticas, sobranaturales y usando magia y armas fantásticas contra orcos, no muertos, dragones y más. Un juegazo donde la libertad era la clave de la acción.





EL UNIVERSO BIOSHOCK

Sí, hace 10 años aún no había aparecido «BioShock», pero nosotros nos encargamos de desvelar las primeras imágenes y datos del que se iba a convertir en uno de los universos más fascinantes de la acción en años venideros.

Las Little Sisters y los Big Daddies dejaban ver sus diseños en las páginas de Micromanía.



MICROMANÍA 136 TERCERA ÉPOCA

Las sagas que nos habían acompañado durante años se convertían en el número 136 en parte fundamental de los contenidos del mes.



SOLUCIÓN: «COMMANDOS STRIKE FORCE»

El último «Commandos» de Pyro supuso un radical cambio en forma y estilo de juego. La acción 3D se combinaba con la táctica. Aquí dabamos la solución.



REVIEW: «TOMB RAIDER LEGEND»

«Legend» se convertía en el primer «Tomb Raider» de Crystal Dynamics, aunque el gran cambio y reinicio de la saga aún tardaría unos años más en llegar.

PANTALLAS: «TEST DRIVE UNLIMITED»

Hace ya una década que pudimos ver las primeras imágenes de uno de los mayores clásicos actuales de los juegos de velocidad. «Test Drive Unlimited» llegaría para romper moldes en el género con un estilo único.





REPORTAJE: «SCARFACE THE WORLD IS YOURS»

Uno de los últimos grandez lanzamientos de Vivendi. La adaptación de la película de Brian de Palma se convirtió en un juego ambicioso y espectacular.

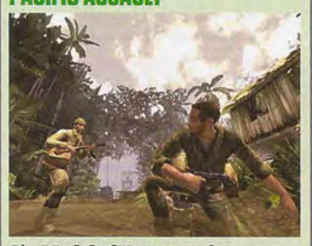
CLÁSICOS DE VUELTA

ARCANIA



«Arcania» ha tenido una promoción especial en GOG que ha atraído a multitud de fans del JDR de Spellbound. No es mal momento para volver a las islas del Sur y descubrir los secretos del nuevo héroe.
■ *www.gog.com/game/arcania*

MEDAL OF HONOR PACIFIC ASSAULT



Sí, «Medal of Honor» ya ha desaparecido del mapa, pero no de los corazones de los fans más veteranos. Ahora tenemos «Pacific Assault» de vuelta, por menos de 20€.
■ *www.gog.com/game/medal_of_honor_pacific_assault*

TITUS THE FOX TO MARRAKECH AND BACK



En los 80 y 90 las compañías querían tener su mascota. Los franceses de Titus le pusieron su nombre a un zorro que protagonizó una saga de plataformas y acción.
■ *www.gog.com/game/titus_the_fox_to_marrakech_and_back*

El retro patrio está de enhorabuena con el lanzamiento de un libro para coleccionistas que reúne lo más granado de la vida del mítica Spectrum. Pero ha habido mucho más retro este mes...

EL MUNDO DEL SPECTRUM

Todo el ZX Spectrum, en español

■ **Producto:** Libro ■ **Idioma:** Español ■ **Autores:** M.J. Rico Borrego, J. Martínez del Vas, A. Ibáñez Muñoz, J. Ortiz Carrasco, J.F. Torres Chica, D. Saavedra Peña ■ **Lanzamiento:** Ya disponible ■ **Precio:** 23.90€ ■ **Consíguelo en:** *www.dolmeneditorial.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

La web El Mundo del Spectrum se dedica desde hace años a mantener viva la memoria de los fans de una de las míticas máquinas de los años 80 en nuestro país. El entusiasmo que sus responsables y colaboradores demuestran con cada información se ha trasladado ahora al mundo editorial, con la publicación de una obra para coleccionistas que no puedes ignorar si eres fan del retro. El libro se llama como la web y recoge la historia, juegos y personajes que han tenido algo que ver en España con el ZX Spectrum. ¡Es impresionante, de verdad!
elmundodelspectrum.com





Los grandes juegos de las compañías míticas patrias, como Dinamic, se encuentran reunidos en las páginas del sensacional El Mundo del Spectrum.



La presentación del libro en Madrid Gaming Experience reunió a un buen número de fans del Spectrum, el retro y la propia web. ¡Bien por los autores!

EL MUNDO RETRO BRILLÓ EN MGE

MADRID GAMING EXPERIENCE

Sí, Madrid Gaming Experience ya queda muy atrás, pero todos los que pasaron por Ifema el último fin de semana de octubre pudieron disfrutar a lo grande de campeonatos de eSports, multitu de novedades para probar... ¡y juegos y hardware retro!



Recreativas, pinballs, consolas, juegos... Durante varios días hubo de todo para disfrutar para el fan del retro, incluyendo máquinas que nunca se han lanzado oficialmente en nuestro país, como las que puedes ver en la página derecha. 40 años de Historia que han pasado volando. Esperamos que para el próximo año MGE vuelva con más retro.
■ *www.ifema.es/madridgamingexperience_01*





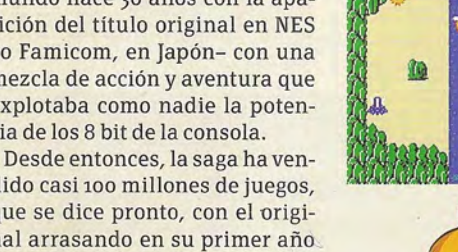
30 ANIVERSARIO DE THE LEGEND OF ZELDA

Princesas, héroes y 30 años de Historia

■ **Género:** Acción/Aventura ■ **Estudio/compañía:** Nintendo ■ **Vigencia de la saga:** 1986-2017
■ **Consíguelo en:** *zeldalegends.net/index.php?n=emulators* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Aunque nunca ha aparecido oficialmente en PC y se ha limitado a ser lanzada en múltiples iteraciones en todas y cada una de las consolas que Nintendo ha presentado a lo largo de su historia –¡y en CD-i!, no se puede negar que «The Legend of Zelda» es una de las sagas más legendarias e influyentes de la Historia de los videojuegos. Y es que el genio de Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka dejó boquiabiertos a los jugadores de todo el mundo hace 30 años con la aparición del título original en NES –o Famicom, en Japón– con una mezcla de acción y aventura que explotaba como nadie la potencia de los 8 bit de la consola.

Desde entonces, la saga ha vendido casi 100 millones de juegos, que se dice pronto, con el original arrasando en su primer año de vida, con más de un millón de copias. Si quieres volver a probarlo, hay emuladores para PC.











Si nunca llegaste a jugar el original aún es posible probarlo... ¡en PC! Eso sí, con emuladores, porque Nintendo no tiene nada oficial.

LA WEB DEL MES

RETROGAMER

Si eres fan del retro seguro que conoces la "biblia" británica de las revistas: RetroGamer. Su web es una de las más completas y activas en el universo retro, con continuas publicaciones de noticias, reportajes, entrevistas, festivales, etc. Eso sí, suelen centrarse en eventos celebrados en Reino Unido -hablamos de la publicación original inglesa-, pero su atención en los contenidos abarca todo aquello que tenga relevancia de forma global. Si buscas estar más al día que nadie en lo que concierne al retro, ten siempre el acceso a la web a mano, donde además también se encuentran algunos contenidos de la propia revista.

■ *www.retrogamer.net*



¿Cuál era tu máquina favorita? La completa base de datos de RetroGamer.net tiene noticias y reportajes de prácticamente cada micro y consola retro.

Y EN LAS OFICINAS DE NINTENDO...

¡LOS ALMACENES SECRETOS DE JAPÓN!

Y para completar la celebración del 30 aniversario de «The Legend of Zelda», las oficinas centrales de Nintendo en Kyoto abrieron a unos cuantos elegidos las puertas de unos almacenes en los que se encontraban máquinas inmaculadas Famicom –el equivalente japo de NES– y Famicom Disk System, pudiendo jugar en ellas –¡por primera vez!– al juego original, y en disco. Las imágenes son para quedarse con la boca abierta y harán las delicias de los coleccionistas:

■ *http://bit.ly/2fwAorw*









AEGIS: ¡LOS MEJORES PC PARA GAMERS!

La nueva serie MSI Aegis lo tiene todo para convertirse en el mejor PC para el gamer, y sólo le falta una cosa: ¡tú! Elige el modelo que mejor se adapte a tus necesidades y prepárate para lanzarte a mundos increíbles con la mejor arma que puede encontrar un jugador.

Modelo	Aegis Ti	Aegis X	Aegis
Sistema Operativo	Windows 10	Windows 10	Windows 10
CPU	Intel® Core™ i7-6700K Intel® Core™ i5-6600K	Intel® Core™ i7-6700K Intel® Core™ i5-6600K	Intel® Core™ i7-6700 Intel® Core™ i5-6400
Chipset	Intel® Z170	Intel® Z170	Intel® B150
Almacenamiento	2 x M.2 PCI-E SSD (uno es PCI-E / SATA Combo) 1 x 2.5" HDD 2 x 3.5" HDD	2 x M.2 PCI-E SSD (uno es PCI-E / SATA Combo) 1 x 2.5" HDD 2 x 3.5" HDD	1 x M.2 PCI-E SSD (PCI-E / SATA Combo) 1 x 2.5" HDD 2 x 3.5" HDD
Memoria	4 x DDR4 2400MHz SO-DIMMs, hasta 64GB	2 x DDR4 2133MHz SO-DIMMs, hasta 32GB	2 x DDR4 2133MHz SO-DIMMs, hasta 32GB
Gráfica	NVIDIA® GeForce® GTX 1080 8GB GDDR5X (2-Way SLI) NVIDIA® GeForce® GTX 1070 8GB GDDR5 (2-Way SLI)	NVIDIA® GeForce® GTX 1080 8GB GDDR5X NVIDIA® GeForce® GTX 1070 8GB GDDR5 NVIDIA® GeForce® GTX 1060 3GB/6GB GDDR5	NVIDIA® GeForce® GTX 1070 8GB GDDR5 NVIDIA® GeForce® GTX 1060 3GB/6GB GDDR5
Audio	7.1 Channel HD Audio con mejora de audio Nahimic	7.1 Channel HD Audio con mejora de audio Nahimic	7.1 Channel HD Audio con mejora de audio Nahimic
Disco Óptico	DVD Super-multi	DVD Super-multi	DVD Super-multi
Puertos y conexiones	**Frontal:** 1 x USB 3.1 Gen 2 Tipo C 1 x USB 3.1 Gen 2 Tipo A 1 x USB 3.1 Gen 1 Tipo A (with Super Charger) 1 x Mic in / 1 x Headphone out 1 x HDMI purt (VR Link) **Trasera:** 1 x Gaming device port (PS/2), 4 x USB 2.0 Tipo A, 4 x USB 3.1 Gen 1 Tipo A, 1 x HDMI out, . 5 x Audio jacks, 1 x S/PDIF	**Frontal:** 1 x USB 3.1 Gen 2 Tipo C 2 x USB 3.1 Gen 1 Tipo A (Top one with Super Charger) 1 x Mic in / 1 x Headphone out 1 x HDMI purt (VR Link) **Trasera:** 1 x Gaming device port (PS/2), 4 x USB 2.0 Tipo A, 4 x USB 3.1 Gen 1 Tipo A, 1 x HDMI out, 2 x Conectores Antena, 5 x Audio jacks, 1 x S/PDIF	**Frontal:** 1 x USB 3.1 Gen 1 Tipo C 2 x USB 2.0 Tipo A (Top one with Super Charger) 1 x Mic in / 1 x Headphone out **Trasera:** 1 x Gaming device port (PS/2), 2 x USB 2.0 Tipo A, 4 x USB 3.1 Gen 1 Tipo A, 1 x HDMI out, 1 x Display out, 5 x Audio jacks, 1 x S/PDIF
Wireless LAN	Killer Wireless AC 1435	Killer Wireless AC 1435	Intel Wireless AC 3165
Bluetooth	BT 4.1	BT 4.1	BT 4.2
LAN	Killer E2400 Gigabit LAN con Killer Shield 10/100/1000	Killer E2400 Gigabit LAN con Killer Shield 10/100/1000	Gigabit LAN 10/100/1000
Fuente Adaptador	850W 80 Plus Platinum Certificada	600W 80 Plus Silver Certificada	350W 80 Plus Bronze Certificada
Dimensiones Peso	510 x 415 x 506 mm (39 l) / 16 kg	433.19 x 376.10 x 169.92 (19.6 l) / 10.5 kg	433.19 x 376.10 x 169.92 (19.6 l) / 10.5 kg

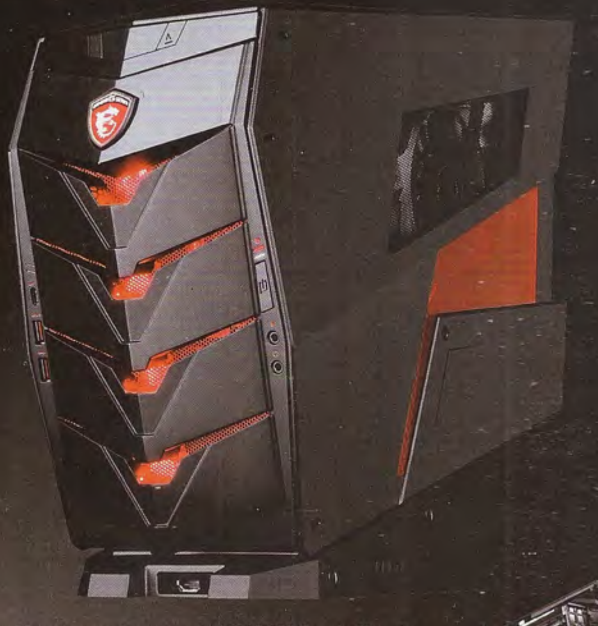
Aegis Ti



El modelo top de la serie MSI Aegis te ofrecerá más potencia, más opciones de conexión y una configuración con doble gráfica en SLI, para obtener el mayor rendimiento imaginable de tus juegos. Disfruta como nunca de los juegos en un equipo preparado para la RV como ninguno.



Aegis X



¡No renuncies a nada! El MSI Aegis X es la elección perfecta para el jugador que lo quiere todo en perfecto equilibrio. Elige tu configuración, con la gráfica que mejor se adapte a tus necesidades, y prepárate para el futuro con sus opciones de compatibilidad para la Realidad Virtual.



Aegis



Gran rendimiento al mejor precio. El MSI Aegis te ofrece la opción de disfrutar de la nueva familia GTX 10 de Nvidia para disfrutar de tus juegos como nunca. Su configuración, con los mejores componentes y opcions de personalización, te harán ser la envidia de tus amigos.

¡PREPARADO PARA EL FUTURO!

¡El PC para el futuro! Disfruta de su diseño de vanguardia, completo software y configuración de alto rendimiento.

SILENT STORM COOLING SYSTEM

No te preocupes si pones tu Aegis al máximo, porque con el sistema de refrigeración Silent Storm Cooling Pro (2 para Aegis y Aegis X, y 3 para Aegis Ti), su PC funcionará al límite sin problemas. Además, los modelos X y Ti pueden incorporar refrigeración líquida.



PSU AirFlow



CPU AirFlow



GPU AirFlow

MYSTIC LIGHT

Mystic Light combina el mejor hardware con una configuracion por software de fácil manejo y personalizable. ¡Haz tu Aegis único! Algo que no encontrarás en ningún otro PC.



BOTÓN OC

Si quieres exprimir aún más tu MSI Aegis, usa su botón OC. Si, aumenta el rendimiento de tu ordenador haciendo overclocking con solo pulsar un botón y deja que el sistema haga todo lo demás. ¡Más fácil, imposible!



LAS MEJORES GRÁFICAS, LA MEJOR CONFIGURACIÓN

Desde la 1060, a las 1080 y 1070 de GeForce GTX, mejoradas en diseño y refrigeración por MSI, prepara tu Aegis para el futuro de la RV, y si quieres el máximo apuesta por la configuración SLI del Aegis Ti. ¡Seguro que nunca habrás visto tus juegos igual!

GEFORCE GTX VRREADY



NAHIMIC

El software Nahimic ofrece una tecnología de sonido de alta definición que aumenta el rendimiento de audio y voz. Nahimic se especializa en procesamiento de sonido envolvente virtual 3D y la mejora de audio.

Nahimic
Hear Better, Play Better

KILLER DOUBLESHOT PRO

Killer Doubleshot Pro protege y prioriza el tráfico de red evitando los picos. Selecciona tus programas prioritarios para garantizar el ancho de banda. Además, Killer Shield asegura las subidas suaves y mejora los procesos de descarga.



DRAGON GAMING CENTER

Personaliza al máximo tu Aegis gracias al Gaming Center, donde podrás configurar todo a tu gusto de la manera más sencilla.



DRAGON EYE

Gracias a la aplicación Dragon Eye podrás jugar mientras ves un video de YouTube o contemplas un stream de Twitch. Sólo añade un link y configura el vídeo a tu gusto. ¡Ten dos pantallas en una con tu Aegis!



UN NUEVO MUNDO

¡Monta tu PC para disfrutar de la Realidad Virtual!

¿Has decidido entrar en la Realidad Virtual? Vamos a montar dos PC con los requisitos mínimos y máximos para disfrutar de la R.V. con holgura... ¡y descubrir cuánto nos cuesta!



Ya han pasado unos meses desde que se lanzaron las gafas de realidad virtual Oculus Rift y HTC Vive. Con la llegada de las Navidades, quizá te estés planteando pedir a los Reyes Magos una gafas de realidad virtual, o un PC puesto al día para soportar esta nueva tecnología visual.

La realidad virtual tiene unas exigencias de hardware muy diferentes a las del software tradicional, por sus peculiares características. Por eso, hay que tener muy claros sus requisitos y asegurarse de que el PC está preparado para ofrecer una experiencia óptima.

En este reportaje nos hemos planteado explicar las peculiares características de la Realidad Virtual, para que todo el mundo sepa lo que necesita comprar cuando quiera ampliar su PC, o adquirir uno nuevo. También hemos montado dos modelos de referencia, uno con los requisitos mínimos para disfrutar de la RV de forma holgada, y otro con un hardware de vanguardia que aguante unos cuantos años. ¿Cuánto nos tendremos que gastar?

Las nuevas reglas de juego

Es posible que, a estas alturas, ya hayas probado la realidad virtual en el móvil, gracias a las Google Cardboard o Lakento MVR. Pues bien, no tienen nada que ver con la realidad virtual de PC y enseguida entenderás por qué.

Para disfrutar de la realidad virtual en toda su plenitud necesitas un buen PC, unos visores Oculus Rift o HTC Vive, y unos sensores asociados a esas gafas (cada una lleva los suyos).

Los visores de realidad virtual generan un entorno 3D alrededor del usuario, utilizando una se-



Una nueva experiencia en videojuegos. La realidad virtual nos propone nuevos mundos para explorar, casi sin límites, y haciéndonos sentir allí dentro.

rie de trucos para hacerle creer que realmente está en un mundo alternativo. Es lo que se conoce con el nombre de "presencia". Si el entorno virtual no es creíble (por ejemplo, ves los bordes del escenario, los objetos son planos o el software tarda en reaccionar cuando mueves la cabeza o interactúas con los mandos) esa sensación de presencia se rompe, y la magia de la realidad virtual se desvanece. Es por eso que se requiere un hardware exigente (y por tanto, caro) para disfrutar de una realidad virtual de calidad y que sea creíble.

Las gafas de realidad virtual se componen de una pantalla que muestra dos imágenes independientes, una para cada ojo, para generar una imagen estereoscópica, es decir, ligeramente diferente para cada uno de los ojos. El objetivo es recrear el efecto 3D de profundidad que tiene la visión real.

Las pantallas de Oculus Rift y HTC Vive tienen una resolución de 1080x1200 píxeles. Pero, como hemos visto, se requieren dos imágenes independientes, una para cada ojo, que el software genera una al lado de la otra. Así que en la práctica se procesa una imagen de 2160x1200 píxeles, superior al actual estándar 1080p (1920x1080 píxeles).

Otro de los elementos clave que garantizan la presencia en la realidad virtual, es el tiempo de reacción, es decir, que no exista "lag" cuando el usuario mueve la cabeza para ver el escenario o estira la mano para coger un objeto. Un lag superior a 20 milisegundos se considera inaceptable. Puesto que en este tiempo de reacción influyen varios elementos, desde la tecnología de la pantalla al motor gráfico del software, los gráficos deben generarse a una tasa fija de 90 fps. Esta tasa de frames por segundos también ayuda a no cansar la vista y reduce los mareos.

En resumen, los juegos y programas de realidad virtual exigen una resolución de 2160x1200 píxeles a 90 fps, muy por encima de los gráficos 1080p a 60 fps que se consideran estándar hoy en día. Además, son más exigentes con el antialiasing y otros filtros que aportan realismo. Demasiados dientes de sierra y pixelizaciones destruyen la sensación de realidad. El resultado es que vamos a necesitar una tarjeta gráfica muy potente para cubrir estas exigencias.

¿Y el resto del hardware?

Por suerte, el resto de componentes no exigen más capacidad de proceso o más memoria que cualquier otro programa moderno, así que podemos guiarnos por los parámetros de los juegos actuales.

El punto de partida son los requisitos mínimos que imponen la propias gafas de realidad virtual. Estos son los de HTC Vive:

- Procesador Intel i5-4590 o AMD FX 8350 o superior
- 4 GB de memoria RAM
- Tarjeta gráfica NVIDIA GTX 970 o AMD R9 290 o superior
- Salida de vídeo HDMI 1.4 o DisplayPort 1.2 (tarjeta gráfica)
- 1 x USB 2.0
- Windows 7 SP1 64 bits o superior

Oculus Rift tiene los mismos requisitos, pero exige 8 GB de memoria RAM y más puertos USB.

Las primeras decisiones

Vemos que las gafas necesitan un procesador i5-4590, que ya tiene dos años. Hay que tener en cuenta que la RV utiliza sensores de movimientos y mandos de control con sensores adicionales, ya incluidos en HTC Vive y opcionales en Oculus Rift (Oculus Touch). Estos sensores exigen una capacidad de procesamiento extra de la CPU, así que debemos subir un poco este hardware, bien con un i5 más moderno, o un i7 de quinta o sexta generación.



Imagen estereoscópica. La tarjeta gráfica debe gestionar dos imágenes al mismo tiempo, una para cada ojo, lo que obliga a duplicar la potencia de proceso.

Aunque con 4 GB de RAM es suficiente para HTC Vive, 8 GB es la cantidad mínima exigible en un PC moderno, y no debemos bajar de aquí. 16 GB de RAM es la cantidad ideal. Puesto que la memoria es relativamente barata conviene instalar módulos DDR4. Es recomendable que la placa base soporte SLI o Crossfire, por si en el futuro queremos usar dos tarjetas gráficas en paralelo.

El punto clave es la tarjeta gráfica. Una GTX 970 o una AMD R9 290 es lo mínimo exigible, pero las pruebas con software real demuestran que van muy justas. Una GTX 980 es una opción más realista o, mejor aún, una de la serie 10 de NVIDIA (GTX 1070 o 1080), que han sido diseñadas pensando en la realidad virtual, con nuevas tecnologías específicas que se ajustan a sus peculiariadades. Con "Single Pass Stereo" pueden renderizar dos imágenes al mismo tiempo (una para cada ojo) sin afectar al rendimiento. Con "Lens Matching Shades" ajustan la imagen a la pantalla de las gafas, evitando renderizar zonas que el ojo no ve. Estas y otras tecnologías multiplican por tres el rendimiento de la realidad virtual, con respecto a la anterior generación.

Las gafas se conectan al PC a través de dos o tres puertos USB, así hay que asegurarse de que la placa base incluye al menos seis u ocho USBs, tres de ellos USB 3.0.

Ten en cuenta el espacio de juego

No basta con montar un PC a la altura de lo que exige la RV para disfrutar de ella. También hay que despejar cierto espacio a nuestro alrededor, pues tendremos que girar el cuerpo, mover los brazos y, en algunos casos, caminar.

HTC Vive requiere un espacio libre de 2 x 1.5 metros. El tamaño máximo que reconocen los sensores es una sala con una diagonal de 5 metros. Si juegas sentado, debes liberar el espacio hasta donde alcancen los brazos.

Oculus Rift tiene unos requisitos menos exigentes, porque sin mandos Oculus Touch se juega sentado, pero en cuanto estos mandos nos permitan interactuar y andar por la sala necesitaremos un espacio similar a HTC Vive (unos 2x2 metros) para jugar.

Los sensores de posición deben situarse a la altura de la cabeza, sin obstáculos entre el sensor y las gafas. Si hay más de uno, formando un cuadrado o una diagonal, así que debes anclarlos a la pared o ponerlos en un estante para mantenerlos altos.

Ten en cuenta que las gafas se conectan al PC a través de varios cables, así que debes despejar espacio para que los cables no estorben ni se enreden.

Con estas premisas, vamos a montar dos PC con lo mínimo y lo máximo exigible, y comprobar cuánto nos van a costar. **J.A.P.**



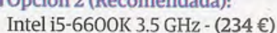
La realidad definitiva. Si quieres disfrutar al máximo necesitarás mandos con sensores de movimiento.

UN PC BÁSICO PARA LA REALIDAD VIRTUAL

La intención de este primer montaje es gastarnos lo menos posible, pero sin perder de vista el futuro. Queremos que nuestro PC nuevo rinda a un mínimo exigible durante varios años. Partimos de los requisitos mínimos de las gafas HTC Vive y Oculus Rift, y los mejoramos un poco para garantizar un rendimiento satisfactorio.

PROCESADOR

La CPU mínima para la realidad virtual es un Intel i5-4590. Tenemos dos opciones: podemos optar por un i5 de la siguiente generación o, si queremos mirar más a medio plazo, por un i7 de los más básicos.



OTRAS OPCIONES

- **Opción 1:** Intel Core i5-6500 3.2 GHz **(196 €)**
- **Opción 2 (Recomendada):** Intel i5-6600K 3.5 GHz - **(234 €)**



TARJETA GRÁFICA

Los requisitos mínimos apuntan a una GTX 970, pero con opciones en "bajo". La RX 480 es una tarjeta de entrada, buena con DX12. La GTX 1060 no da igual rendimiento, pero está optimizada para R.V.



OTRAS OPCIONES

- **Opción 1:** MSI Radeon RX 480 Gaming X 4 GB **(265 €)**
- **Opción 2:** Gigabyte GeForce GTX 980 Gaming G1 WindForce OC 4GB **(465 €)**
- **Opción 3 (Recomendada):** Asus GeForce GTX 1060 Turbo 6 GB **(315 €)**

MEMORIA

8GB de RAM es el requisito mínimo de Oculus Rift, una cantidad estándar hoy en día. Es suficiente para nuestro PC básico, pero es aconsejable montar al menos 16 GB de la nueva DDR4.

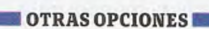


OTRAS OPCIONES

- **Opción 1:** 2 x 4 GB Kingston HyperX Savage DDR4 2400 PC4-19200 CL12 **(69 €)**
- **Opción 2 (Recomendada):** 2 x 8 GB G.Skill Ripjaws V Red DDR4 2133 PC4-17000 CL15 **(152 €)**

PLACA BASE

La elección de la placa base depende del procesador elegido. Comprueba que tiene suficientes slots para la memoria que vayas a poner y al menos 6 USB (con 3 que sean 3.0) para conectar el visor.



OTRAS OPCIONES

- **Opción 1:** Asus Z170-P **(116 €)**
- **Opción 2 (Recomendada):** Asus Z170 Pro **(170 €)**



DISCO DURO

Hemos elegido un SSD sencillo para el Sistema Operativo (es más rápido y fiable para un sistema RV que un disco mecánico), más un disco duro estándar.

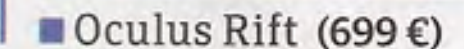
OTRAS OPCIONES

- **SSD:** Kingston SV300S37A/120G - SATA 3.0, 120 GB **(49 €)**
- **Disco Duro:** Toshiba MQ01ABD100 2.5" 1TB 5400 SATA **(51€)**



VISOR RV

Optamos por la plataforma más asequible, Oculus Rift, aunque en su opción más básica, que no incluye los mandos con sensores de movimiento. En todo caso, suficiente para juegos y aplicaciones.



- Oculus Rift **(699 €)**



OTROS COMPONENTES

- Caja gaming básica
- Fuente de alimentación 600W
- Disipador CPU
- Windows 10 Home OEM. Total: 300€

¿CUÁNTO NOS VA A COSTAR?

Si sumamos los componentes elegidos más baratos, el ordenador se queda en 1046€, con Windows 10 incluido. A eso habría que sumar las gafas. El monitor no lo hemos considerado porque para la realidad virtual vale cualquiera, al ser reemplazado por el visor.

Con los componentes recomendados sube a **1.271€**

¿TU PC ESTÁ PREPARADO PARA LA REALIDAD VIRTUAL?

Si ya tienes un ordenador que, teóricamente, cumple los requisitos de la realidad virtual y estás dudando en ampliarlo, puedes utilizar los benchmarks de realidad virtual que te dicen si tu ordenador está preparado, sin necesidad de tener unas gafas.

Hace unos días se lanzó «VR Mark» (*www.futuremark.com/benchmarks/vrmark* o en Steam), un benchmark que realiza dos exigentes test de realidad virtual y comprueba si tu PC está a la altura.

También puedes descargar los programas de testeo «Oculus Compatibility Test» (*ocul.us/compat-tool*) y «Steam VR Performance Test» (*store.steampowered.com/app/323910/*) que realizan un test de hardware de tu PC y te dicen si tu ordenador supera todos los requisitos.

Si tienes una placa NVIDIA, accede al software GeForce Experience que se incluye en los drivers, entra en Configuración y busca la solapa Realidad Virtual para realizar una comprobación de las capacidades de tu PC.



UN MEGA PC PARA DISFRUTAR DURANTE AÑOS

Este ordenador está pensado para rendir a un gran nivel durante los próximos años. No tiene los componentes más caros -aunque si no tienes problemas de presupuesto puedes buscar algo más potente-, pero si es un equipo gaming de nivel profesional, que no te dará el menor problema en mucho tiempo.

PROCESADOR

Cuando el presupuesto no es problema, busca un modelo i7 "overclockeable" (cuyo nombre termina en K, lo que indica que está preparado para modificar su potencia y rendimiento manuealmente); es la mejor opción que vas a encontrar.

- Intel i7-6700K 4.0 GHz **(329 €)**



TARJETA GRÁFICA

Con un presupuesto holgado las opciones son muchas. Podríamos haber elegido dos GTX 980 en SLI, pero apostamos por las optimizaciones pensadas para la realidad virtual de la serie 10 de NVIDIA.



OTRAS OPCIONES

- **Opción 1:** 2 x - Gigabyte GeForce GTX 1070 G1 Gaming 8GB GDDR5 en SLI HB **(950€)**
- **Opción 2 (Recomendada):** MSI GTX 1080 Gaming X 8GB GDDR5X **(775 €)**
- **Opción 3:** Nvidia GeForce GTX Titan X Pascal 12GB GDDR5X **(1310 €)**

MEMORIA

16 GB de RAM es la cantidad mínima en 2016 para un PC de gama alta, más si vas a apostar por la RV, pero si de verdad quieres blindarte unos años, lo suyo es que pongas 32 GB de memoria DDR4.



OTRAS OPCIONES

- **Opción 1:** 2x 8 GB Avexir Green Tesla DDR4 2800 PC4-22400 CL15 LED Verde **(189 €)**
- **Opción 2 (Recomendada):** 4 x 8 GB Kingston Predator PC4 -24K **(233 €)**

PLACA BASE

En función del procesador y los módulos de memoria que vayas a usar, debes elegir la placa, como en el caso anterior. La de MSI es una opción ideal para montar el equipo, dado su potencial.





OTRAS OPCIONES

- **Opción 1:** Gigabyte Z170X Gaming 7 **(320 €)**
- **Opción 2 (Recomendada):** MSI Z170A Gaming M9 ACK **(369 €)**

DISCO DURO

En este caso, optamos por un disco duro de alta capacidad, o un disco sólido con espacio suficiente para el software principal, que es más recomendable.



OTRAS OPCIONES

- **Opción 1:** WD NAS RED 6 TB SATA 3 **(259 €)**
- **Opción 2 (Recomendada):** Samsung 850 Evo SSD Series 1TB SATA3 **(350 €)**

VISOR RV

Las prestaciones son relativamente similares; elige a tu gusto, aunque muchos desarrolladores prefieren HTC Vive.



OTRAS OPCIONES

- **Opción 1:** Oculus Rift + Oculus Touch **(899 €)**
- **Opción 2:** HTC Vive **(899 €)**

OTROS COMPONENTES

- Caja gaming profesional
- Fuente de alimentación 1000W
- Disipador CPU
- Windows 10 Home OEM. Total: 560€

¿CUÁNTO NOS VA A COSTAR?

Si montamos los componentes más baratos, nuestro PC profesional pensado para la realidad virtual cuesta 2.432 €, con Windows 10 incluido, a lo que debemos añadir el precio de las gafas. Pero si quieres algo más potente y duradero, el precio sube. Y merece la pena.

Con los componentes más caros sube a **3.151 €**

¿SLI-CROSSFIRE O TITAN X?

Hemos visto que la realidad virtual requiere una enorme potencia de proceso para generar dos imágenes al mismo tiempo, a 90 fps. ¿Qué es más eficiente entonces, utilizar dos placas en SLI o Crossfire, u optar por una supertarjeta más potente, como una GTX 1080 o una Titan X?

La mayoría de los juegos y experiencias de RV que hay ahora mismo no aprovechan las configuraciones multi-GPU, así que por ahora no parece el camino a seguir.

Pero la serie 10 de NVIDIA ha estrenado novedades en este apartado. Su arquitectura Pascal sólo permite conectar un máximo de dos placas en paralelo, pero a cambio ha estrenado los nuevos puentes SLI HB que aumentan la velocidad de comunicación de la interfaz SLI de los 400 a los 650 Mhz. Si se usan dos tarjetas GTX 10x, se activa el nuevo modo SLI VR y cada una de ellas se encargará de renderizar la imagen de un ojo, trabajando de forma simultánea.

Nuestro consejo es optar ahora por una tarjeta de gama alta, como la GTX 1080, o comprar una GTX 1070 con vista a usarla en SLI HB dentro de un par de años, cuando comience a quedarse corta.



¡JUEGA A TOPE EN CUALQUIER PARTE!

ACER PREDATOR 17 GX 792

Producto: Portátil gaming
Precio: 3299 €
Más información: Acer
Web: *www.acer.com*

El equilibrio domina el **Predator 17 GX 792**, la actualización de uno de los portátiles gaming de alta gama de Acer. **La renovación con las NVIDIA GTX 10** es la característica más llamativa del nuevo modelo, pero incluso en el probado, sin la máxima configuración (no era 4K ni montaba 64 GB), el resultado de benchmarks y juegos, al máximo detalle, ofrecían resultados sensacionales. Quizá el precio es algo elevado, pero no tanto para su rendimiento. ¿Algún pero? Claro. Echamos de menos la Ñ en el teclado; por alguna razón GeForce Experience se resiste a actualizar drivers –evitando, por ejemplo, que funcione «Battlefield 1»– y el sonido de los ventiladores resulta excesivo puntualmente. Pero el conjunto es un portátil gaming casi sobresaliente.

INTERÉS

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía



INFOMANÍA
FICHA TÉCNICA

- **S.O.:** Windows 10 Home 64-bit 1
- **CPU y chipset:** **Intel Core i7-7820HK** (4 cores, 8 threads, 8 MB cache, 2.9 GHz con Turbo Boost hasta 3.9 GHz), soporta overclocking
- **Memoria:** 32 GB Dual-channel DDR4 SDRAM
- **Display:** 17.3" con IPS, Full HD 1920 x 1080
- **Gráfica:** GeForce GTX 1080 con 8 GB GDDR5X VRAM dedicada.
- **Audio:** Acer TrueHarmony Plus technology. Cuatro altavoces estéreo con subwoofer, mejora de sonido Dolby Audio Premium.
- **Almacenamiento:** **SSD:** 256 GB **Disco Duro:** 1 TB, 2.5", 7200 RPM
- **Webcam:** HD 1280 x 720
- **WLAN:** KillerTM Wireless-AC 1535, 802.11a/b/g/n/ac **LAN:** Killer Ethernet E2400, Gigabit Ethernet
- **Dimensiones:** 423 x 321.5 x 44.95 mm **Peso:** 4.55 kg
- **Adaptador:** 3-pin 330 W AC, 200 x 100 x 43 mm 1400 g con cable DC 180 cm **Batería:** 88 Wh 6000 mAh 14.8 V 8-cell Li-ion
- **Conectores:** lector de tarjetas SD, HDMI, puerto Ethernet (RJ-45), DisplayPort, jack auricular y micrófono, cuatro puertos USB 3.0, USB Type-C para: USB 3.1 Gen 2 (hasta 10 Gbps), DisplayPort en USB-C, Thunderbolt 3, USB carga de 5 V; 3 A
- **Windows Desktop Apps:** Acer Care Center, Quick Access

CONEXIONES

El Predator 17 GX 792 viene repleto de conectores: Cuatro puertos USB 3.0, dos a cada lado, entradas de micrófono y auriculares, lector de tarjetas SD, un puerto Thunderbolt 3, salida HDMI, DisplayPort y entrada Ethernet, ésta sumamente útil si dispones de fibra de alta velocidad en casa, pues la ralentización del WiFi es notable, comparada con el juego y las descargas por conexión directa del cable.



SONIDO ATRONADOR

Bien integrados en el diseño del equipo, los cuatro altavoces estéreo del Predator se suman a un subwoofer para ofrecer una calidad de audio realmente notable. El sistema está equipado con tecnología propia de Acer TrueHarmony Plus, que reduce la distorsión y ofrece una calidad similar a la de usar unos auriculares de calidad. Además, el portátil usa también audio Dolby, mejorando la calidad global tanto en el uso de audio externo como con auriculares.



REFRIGERACIÓN

El apartado de refrigeración es uno de los aspectos clave del diseño. El Predator GX 792 dedica la parte trasera a un panel de salida de aire que funciona de forma muy eficaz. La parte superior del teclado apenas se calienta -algo más en el teclado numérico- tras un buen rato, aunque al poco de arrancar un juego exigente se aprecia el notable ruido de los ventiladores. Algo casi inevitable en un portátil gaming de estas características.





TECLADO

El teclado del modelo probado se ajustaba a la configuración de 103 teclas. Compatible con el soporte de lenguaje internacional, sin embargo no tenía tecla Ñ dedicada. Un apartado destacado es el de la retroiluminación RGB, vistoso y práctico, aunque es mucho más interesante el trackpad con reconocimiento multigestual y scroll de dos dedos. Los resultados que ofrece en navegación son excelentes.

PRUEBAS

3D MARK

Incluso en las pruebas de CPU -muy exigentes- el GX 792 ofrece un resultado altísimo con «3D Mark», 5934 puntos. El apartado gráfico en los test que corre el benchmark no baja nunca de un mínimo de 35 fps, y el sistema apenas se altera ni llega a cargar los ventiladores.





GEARS OF WAR 4

Las pruebas del benchmark propio de «Gears of War 4», con la configuración visual al máximo, y teniendo en cuenta que hablamos de un juego basado en «Unreal 4», arrojan resultados de muy alto nivel. El potencial de la GTX 1080, evidentemente, es el culpable.





VR MARK

Un apartado cada vez más importante en los nuevos portátiles gaming es su capacidad para responder a la RV, lo que habitualmente exige el doble de rendimiento. El resultado final con «VR Mark», 7875 puntos, sitúa al Predator GX 792 casi a la altura de un sobremesa de nivel premium.





NUESTRA OPINIÓN

Aunque algunos detalles evitan que consideremos el Acer Predator 17 GX 792 como un portátil gaming de matrícula de honor, ofrece una configuración magnífica, equilibrada y que responderá a las demandas del jugador más exigente durante mucho tiempo. Ya sea en juegos de última generación o en RV, es un portátil magnífico.



VALORACIÓN POR APARTADOS

TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

TECNOGAMING



AOC AGON AG352QCX

¿Qué es mejor, tamaño de pantalla o resolución? El **Agon AG352QCX** de AOC apuesta por lo primero, aunque no descuida una buena resolución. Es un **monitor curvo gaming de 35"** en resolución UWHD (2560x1080) a 200 Hz e incorpora tecnología FreeSync. Llega en diciembre por 799 €
aoc-europe.com/es

ASUS ROG GT51CA

Los gamers que quieran presumir de tener uno de los equipos más potentes del momento están de enhorabuena con el lanzamiento del **ROG GT51CA de Asus, con la actualización de las GTX 10 de NVIDIA** y es compatible con 2-way SLI. Según configuración, está disponible desde 2.099 €
www.asus.com



BG XONAR X6

BG ha lanzado un nuevo **auricular 7.1 de altas prestaciones, el Xonar X6**, para ampliar su serie. Ofrecen un diseño ergonómico circumaural, tiene diadema acolchada y unos auriculares de 40mm iluminados en verde. Incluye también micrófono flexible. Están disponibles por 32,90 €
www.bg-gaming.com

THRUSTMASTER T.16000M & ELITE DANGEROUS

Una alianza que parece mentira que no se hubiera dado antes es la de Thrustmaster con el **pack de su T.16000M y el acceso a «Elite: Dangerous Arena»**, por 59,99 €. Un código en la caja del joystick, válido hasta el 30 de septiembre de 2017, permite acceder al juego. Más info en:
thrustmaster.com



PARA QUEDARTE BIEN ANCHO

LG 34UC79G

Producto: Monitor gaming **Precio:** Más de 700 €
Más información: LG
Web: *www.lg.com*

Las apuestas de los distintos fabricantes en monitores gaming se empiezan a diversificar, y aunque los 4K son cada vez más comunes, muchos siguen decantándose por los formatos ultrapanorámicos en menor resolución. Es el caso de LG con el **34UC79G**, que incorpora un **panel AH-IPS curvo de 34"**, con resolución UWHD (2660x1080) a 144 Hz. Tiene tecnología AMD FreeSync y tiempo de respuesta de 5 ms. Tiene 2 HDMI 2.0 y un DisplayPort 1.2, además de puertos USB 3.0 y altavoces de 7W.

INTERÉS ■■■■■■■■□□

SONIDO CON FX VISUALES

OZONE EKHO H80 RGB

Producto: Auriculares gaming **Precio:** 89,90 €
Más información: Ozone **Web:** *www.ozonegaming.com*

La virtualización del sonido en los auriculares gaming es cada vez más precisa, y buena prueba de ello son los **Ekho H80 RGB de Ozone**, una novedad de la marca que, además del **sonido 7.1 virtual premium** –que podemos configurar con software incluido–, incorporan micro retráctil y almohadillas con tecnología "memory foam". Los más exhibicionistas valorarán su iluminación RGB.

INTERÉS ■■■■■■■■■□



ANTE TODO, MANTENTE FRÍO

DEEPCOOL GENOME ROG CERTIFIED EDITION

Producto: Chasis gaming **Precio:** 299,99 €
Más información: DeepCool **Web:** *www.deepcool.com*

Más que un nuevo chasis, estamos ante una variante del **Genome**, personalizado con el diseño de **Asus ROG**, que DeepCool lanza con un sistema de refrigeración líquida, lo que mejora su estética frontal. El **Genome ROG Certified Edition** permite instalar una gráfica en vertical –de hasta 330 mm– e incorpora dos puertos USB 3.0 en la parte superior. Es espectacular, aunque no barato.

INTERÉS ■■■■■■■■□□



POTENCIA CONCENTRADA

ASROCK DESKMINI

Producto: PC Compacto/Barebone **Precio:** Por confirmar
Más información: ASRock **Web:** *www.asrock.com*



Si eres un usuario de PC preocupado por el espacio, pocos equipos más compactos y potentes vas a encontrar que el **ASRock DeskMini. Su chasis de 1.82 l usa la placa base ASRock H110M-STX**. Puede incluir dos discos duros o SSD de 2.5" y admite hasta 32 GB de RAM DDR4 a 2400 MHz. Lleva socket LGA 1151 y el modelo básico viene con un Core i3 6100 a 3.70 GHz, y puede montar un Core i7.

INTERÉS ■■■■■■■□□□

AUDIO EN TAMAÑO MÍNIMO

BG XONAR IE

Producto: Auriculares In Ear **Precio:** 9,90 €
Más información: BG **Web:** *www.bg-gaming.com*



A muchos usuarios les gusta la discreción hasta en sus auriculares, con un tamaño reducido para escuchar música en cualquier parte. Los nuevos **Xonar IE** son perfectos para ellos. Pequeños, resistentes y portátiles, aislan perfectamente del entorno con sus "earpads" de silicona. Incorporan un micrófono para usarlo como manos libres en tablet o smartphone, y su precio es también mínimo.

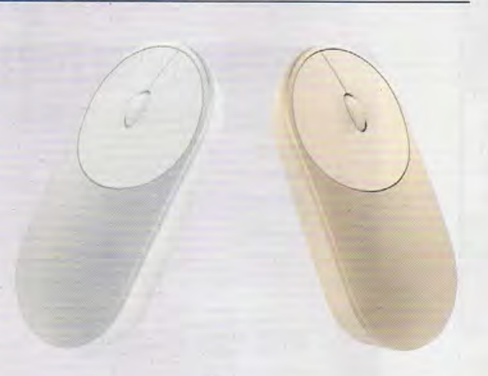
INTERÉS ■■■■■■■■■□

CONTROL TOTAL EN CUALQUIER PARTE
XIAOMI MI PORTABLE MOUSE

Producto: Ratón inalámbrico **Precio:** 13 €
Más información: Xiaomi **Web:** *www.mi.com*

El "tufillo" a diseño Apple es algo que salta a la vista con este pequeño ratón de Xiaomi. El Mi Portable Mouse es un ratón pensado para ser usado con ordenadores portátiles, pero lejos de tareas como juegos. Más orientado a una navegación más cómoda que con un trackpad y a trabajar, está fabricado en aluminio y ABS. Funciona con dos pilas AAA y acaba de salir en China por unos 13 euros.

INTERÉS ■■■■■■■■■■



PARA JUGAR COMO PRO
TT ESPORTS BLACK FP SECURITY GAMING MOUSE

Producto: Ratón gaming **Precio:** Por confirmar
Más información: Thermaltake (Tt eSports) **Web:** *www.ttesports.com*



El que sí es un ratón gaming de vanguardia es el **Security Gaming Mouse de Tt eSports.** Cuenta con 7 botones programables para la personalización de 35 macros en 5 perfiles distintos, un sensor AVAGO 9500 de hasta 5700 dpi e interruptores OMRON, pero lo más llamativo es su **sistema de lectura de huella digital**, con encriptación de 256 bit para hacerlo intransferible.

INTERÉS ■■■■■■■■■■

MÁS MEMORIA PARA TU EQUIPO
TRIDENT Z DDR4 64GB 3600 MHZ CL17

Producto: Memoria de alto rendimiento **Precio:** Por confirmar
Más información: G.Skill **Web:** *www.gskill.com*

Los usuarios obsesionados por el rendimiento de su equipo encontrarán en el kit de memoria anunciado por G.Skill uno de los más atractivos del mercado. El **Trident Z DDR4 de 64 GB (4x16 GB) a 3600 MHz CL17**, ofrece latencias de CL17-19-19-39 a un voltaje de 1.35v. Estará disponible desde diciembre y soporta el perfil **Intel XMP 2.0**, para su fácil configuración y overclocking.

INTERÉS ■■■■■■■■■■



TECNOTREND



ACER Y LA RV

Acer trabaja con Microsoft para apoyar la plataforma Windows Holographic en el primer trimestre de 2017, con la **ampliación de sus sistemas de RV** con Windows 10 Creators Update, que ya incluye el sistema StarVR. Los nuevos auriculares saldrán desde 299 €.
www.acer.com



ASUS ROG CLAYMORE

El **Asus ROG Claymore** Core, que ya está a la venta por unos 160 €, ya tiene disponible su "hermano mayor", que incluye teclado numérico de quita y pon que se puede poner a ambos lados. Ambos modelos incorporan **Cherry MX LED RGB**. El nuevo modelo cuesta más de 200 €.
rog.asus.com

THERMALTAKE CORE P5 TEMPERED GLASS EDITION

Hay usuarios que no sólo quieren tener un equipo potente, también quieren que los demás lo admiren por su estética. Para ellos, nada como el **Thermaltake Core P5 Tempered Glass Edition**, un chasis completamente transparente en vidrio templado.
Existe una variante en blanco, la **Snow Tempered Glass Edition**. Pesa algo más de 18 kg.
www.thermaltake.com



TPCAST VIVE

El inconveniente de los visores de RV, como HTC vive, es lo aparatoso de su montaje y las conexiones por cable. La solución está en el módulo **TPCAST Vive**, disponible en el mercado chino, que lo convierte en inalámbrico. Sólo se vende a usuarios de **HTC Vive**, y sale por 200 €.
www.vive.com

COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €

TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €

MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €

TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €

RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €

PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 234.95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING 3GB GDDR5
Precio: 256 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



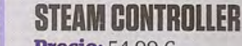
ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA



STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING
Precio: 159 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los nuevos chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5
Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z
Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3
Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016
Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

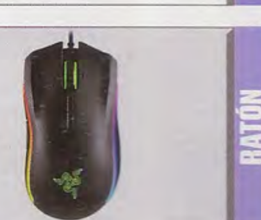
La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI
Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK
Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €



PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €

TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €

MONITOR
ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD
Precio: 1299 €



ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 969 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G20CB SP003T

Precio: 1.000 € **Disponible:** *www.amazon.es*

La versión más actual del G20, viene equipada con un procesador y GPU de última generación, sistema operativo Windows 10 y un rendimiento optimizado, pero el diseño es su punto más fuerte y distintivo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 950 2 GB GDDR5
- **Disco duro:** 1 TB + 8 GB SSD Híbrido

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1.869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Probablemente se vea renovado dentro de poco.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4.299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS:

EQUIPOS COMPACTOS

MSI NIGHTBLADE MI2-027XES

Precio: 799 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Por menos de 800 €, MSI lanza en la nueva familia Nightblade este modelo MI2 capaz de cumplir sin problemas con todos los juegos actuales. No todos los PC gaming tienen que ser caros, ¿verdad?



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 950 2GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD 128 GB

INTERÉS:

MSI AEGIS

Precio: 1.267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS:

COOL PC NVIDIA ARKHAM

Precio: 1.559 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Dentro de su gama GTX gaming, Coolmod tiene el modelo Arkham como un PC realmente equilibrado a un precio más que razonable. Equipa, además, la GTX 1070, lo que lo convierte en apto para RV.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-5820K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SATA3 + HDD 1 TB

INTERÉS:

COOLPC GAMER XIII MINI

Precio: 2.219 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Difícilmente cabe más en un formato compacto. El Gamer XIII Mini, basado en un chipset Intel X99, es un sensacional PC para jugar. Ha actualizado algunos de sus componentes, lo que lo hace aún más atractivo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-5820K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 969 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

ILIFE GA540.15

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

GENOME GREEN

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.959,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y sube ligeramente de precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 256 GB M.2 SSD + 2TB HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX 950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS72 6QC STEALTH-079ES

Precio: 1.349 € **Disponible:** *www.game.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, todavía tienes disponibles unidades de modelos como este MSI que con la generación anterior de gráficas NVIDIA ofrecen un rendimiento magnífico.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

MÁS DE 2.000 €

MSI GT73VR

Precio: 2.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HK
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□



micromanía te regala DRACULA ORIGIN



¿Te gustan las pelis de terror y los vampiros? Eso es porque no conoces la crueldad de Drácula, pero lo vas a hacer con este juegazo valorado en 5 €.

Una carta recibida por Van Helsing es el origen de todo. Una carta en la que descubre que la vida de Mina, la prometida de su discípulo, se encuentra en peligro. Y no por algo ordinario, sino por la amenaza de una auténtica bestia cuyo poder de subyugación es sólo comparable a su crueldad: Drácula. Si te gustan las buenas aventuras y eres fan del personaje de Bram Stoker, prepárate a disfrutar de lo lindo con un auténtico juegazo de FX valorado en 5 euros.

En busca del conde

«Dracula Origins» nos cuenta la historia de Van Helsing contra Drácula, inspirada en la obra original de Stoker. Prepárate para recorrer medio mundo, desde Londres a Transilvania, siguiendo la pista de Drácula, paso a paso y pista a pista, hasta llegar a su lugar más secreto en la cripta del mismísimo castillo del Conde. Para el encuentro tendrás que equiparte con todo lo necesario, que seguro que ya conoces por la novela: crucifijo, estacas, mazas... Hay hasta 150 objetos diferentes que manejarás para combatir al vampiro.

En tu recorrido en busca de Drácula explorarás más de 20 escenarios diferentes, cada uno de los cuales está inspirado en pasajes de la novela y recreados con todo lujo de detalles. Viaja hasta Egipto para descubrir en la biblioteca de El Cairo la pista definitiva sobre el origen del vampiro y la manera en que podrás acabar con él, y disponte a la lucha final en la que sólo podrá quedar un superviviente.

«Dracula Origin» es una aventura de estilo clásico que te entusiasmará si eres fan del género y disfrutas con los más peligrosos desafíos. ¡Equípate y salva al mundo de Drácula!

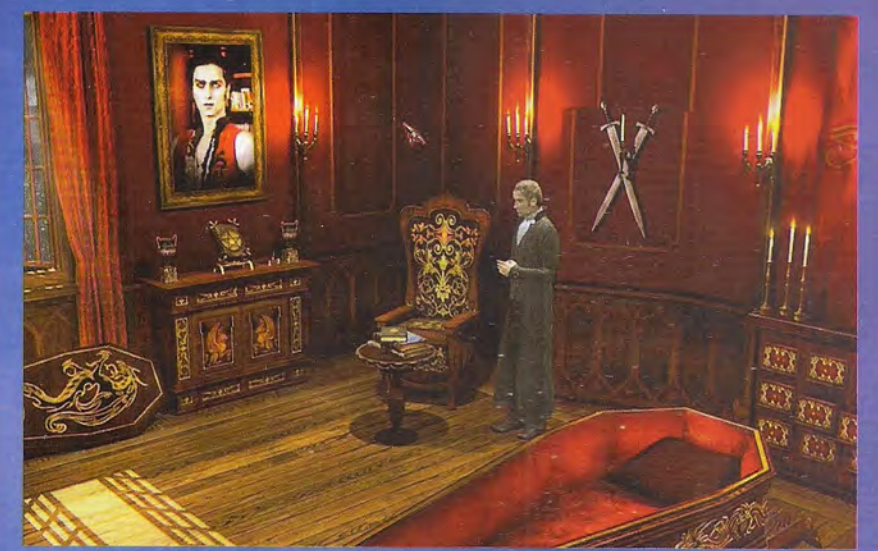
> “Vive la aventura más terrorífica de tu vida dando caza al mismísimo Drácula”

¿NO TE LLEGA TU CÓDIGO DE DESCARGA?

Si has tenido algún problema para recibir tu código de descarga, asegúrate de que has seguido las instrucciones que puedes encontrar en la web de Micromanía y que te resumimos aquí.

- No uses un email con dominios de Microsoft, como msn, live, etc. ni especialmente hotmail. Insistimos: NO USES HOTMAIL. Tenemos comprobado que suele dar errores al distribuir los códigos de descarga.
- Asegúrate de que el código no ha entrado en tu buzón de Spam.
- Si el código sigue sin llegarte, envíanos un mensaje a: **clave.micromania@gmail.com** No uses otra vía como Facebook ni Twitter. Envíanos un email a la dirección indicada. Gracias.







El vampiro original vuelve a nuestros discos duros. «Dracula Origins» se inspira directamente en la novela de Bram Stoker y todos sus personajes.



¡Viaja por todo el mundo y acaba con Drácula! La aventura nos llevará desde Londres a Transilvania pasando por Egipto y muchos otros escenarios repartidos por medio mundo, recreados con todo detalle sobre lo descrito en la novela original.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Dracula Origin» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 1.5 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 64 MB **Espacio en disco:** 5 GB **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

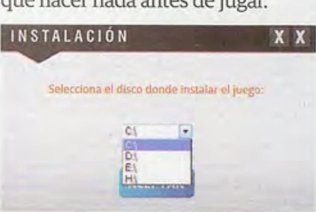
Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «Dracula Origin». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «Dracula Origin» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



GAME

Selección GAME Premium PC

MSI GS73VR 6RF (STEALTH PRO 4K) 024ES

¡El portátil total para disfrutar de la RV al máximo!



›CARACTERÍSTICAS:
- Puertos USB 2.0: 1
- Altavoces incorporados: 4
- NVIDIA G-SYNC
- Intel® Smart Response Technology 1.00
- NVIDIA 3D Vision
- Puertos tipo A USB 3.0 (3.1 Gen 1): 3
- Puertos tipo C USB 3.1 (3.1 Gen 2): 1
- Intel HM170
- Tecnología Intel® Quick Sync Video
- DirectX 12
- Memoria interna: 16 GB (hasta 32 GB)
- Número máximo de buses PCI Express: 16
- Número de discos duros instalados: 1
- Número de núcleos de procesador: 4
- Modo de procesador operativo: 64 bits
- Resolución de la cámara delantera: 1920 x 1080 Píxeles
- Capacidad total de almacenaje: 2512 GB
- Cantidad de puertos Mini Display: 1
- Windows 10 Home
- Subwoofer incorporado
- Procesador i7-6700HQ
- Retroiluminación LED
- Jack de entrada CD
- HDMI 1.4
- Número de puertos HDMI: 1
- Micrófono incorporado
- Tipo HD: 4K Ultra HD
- Ancho: 41,2 cm
- Profundidad: 28,5 cm
- Peso: 2,43 kg
- Diagonal de la pantalla: 43,9 cm (17.3")
- Unidad de almacenamiento: HDD+SSD
- Tipo de memoria interna: DDR4-SDRAM
- Frecuencia del procesador: 2,6 GHz
- Micrófono, jack de entrada: Sí
- Resolución de la pantalla: 3840 x 2160 Pixeles



AOC G2260VWQ6 FreeSync 21,5"

Resolución Full HD con la mejor calidad de imagen, gracias a la tecnología Freesync de AMD, a un precio que no podrás creer.

128,95 €



- Ajuste de la inclinación: Sí
- Ancho del dispositivo (con soporte): 51,2 cm
- Brillo de pantalla: 250 cd / m^2
- Cables: Corriente alterna, Audio (3.5mm), DisplayPort, HDMI, VGA
- DisplayPorts: 1
- Puertos VGA (D-Sub): 1
- Puerto DVI: No
- Color: Negro, Rojo
- Diagonal de pantalla: 54,6 cm (21.5")
- Exhibición en pantalla (OSD): Sí
- HDCP: Sí
- Indicadores LED: Sí
- Número de colores de la pantalla: 16,78 millones de colores
- Número de puertos HDMI: 1
- Pantalla: LED
- Peso con stand: 3,03 kg
- Relación de aspecto: 16:9
- Relación de contraste (dinámico): 20000000:1
- Resolución de pantalla: 1920 x 1080 Píxeles
- Salida de auriculares: Sí
- Tiempo de respuesta: 1 ms
- Tipo HD: Full HD

Logitech M720 Triathlon

Un ratón multipropósito increíble con la calidad Logitech: M720 Triathlon.

69,95 €



›CARACTERÍSTICAS:
- Dimensiones: 115x74x45 mm
- Peso: 135 g
- Nano receptor: 14,4x18,7x6,1 mm
- Peso: 18 g
- Conexión inalámbrica Bluetooth® Smart 2,4 GHz
- Radio inalámbrico: 10 m
- Indicadores luminosos (LED)
- Pilas/baterías: 1 pila AA
- Duración de pilas/baterías: 24 meses
- DPI (mín/máx): 1000ffl
- Tecnología de sensor: Seguimiento óptico avanzado Logitech
- Resolución sensor: 1000 dpi
- Botón rueda: 3G Core
- Número de botones: 8
- Botón rueda inclinable con función clic en botón central
- Compatibilidad con gestos (Windows/Mac): Sí

›REQUISITOS DE SISTEMA:
- Bluetooth Smart
- Windows 8, 10 o posterior
- Mac OS X 10.10 o posterior
- Chrome OS™
- Android 5.0 o posterior
- Receptor Unifying:
- Conexión a Internet para descargas de software, USB.

Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información

Avermedia Live Gamer Extreme

¡Graba tus partidas a la máxima calidad y farda ante tus amigos de tus habilidades!



153,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

CARACTERÍSTICAS
- Salidas para auriculares: 1
- Resolución de captura de vídeo: 1920 x 1080
- Formatos compresión: H.264, MP4
- Puertos A USB 3.0 (3.1 Gen 1): 1
- Interfaz de host: USB 3.0
- Formato de vídeo soportado: 480i, 480p, 576i, 576p, 720p, 1080i
- Dimensiones: 185 x 255 x 60 mm
- Procesador mínimo: Intel Core i5-4440 3.10GHz+, Intel Core i7-4810MQ+
- RAM mínima: 4096 MB
- Voltaje de salida AC: 5 V
- Guía de instalación rápida: Sí
- Indicadores LED: Sí
- Dimensiones: 2,9x14,7x9,8 cm
- Peso: 182 g
- USB con suministro de corriente
- Software incluido: - AVerMedia RECentral 2\n- Cover Creator
- Entrada de audio (L,R): 1
- Cables incluidos: Audio (3.5mm), Componentes, HDMI, USB
- Número de puertos HDMI: 2
- Formatos de audio: AAC

Logitech G213 Prodigy

Un teclado para jugar y trabajar que lo soporta todo... ¡y con un diseño impresionante!

81,99 €

›CARACTERÍSTICAS:
- Resistente a salpicaduras
- Tipo de conexión: USB 2.0
- Protocolo USB: USB 2.0
- Velocidad USB: Máxima
- Indicadores luminosos (LED): Sí
- Pantalla LCD: No
- Retroiluminación: RGB
- Longitud de cable (alimentación/carga): 1,8 m
- Altura: 218 mm
- Anchura: 452 mm
- Profundidad: 33 mm
- Peso: 1000 g

Logitech Z213 2.1

Un sistema de sonido 2.1 con unos increíbles graves, profundos y potentes.





34,95 €

›CARACTERÍSTICAS:
- Potencia RMS satélites: 1,5 W
- Potencia RMS subwoofer: 4 W
- Auriculares: 3,5 mm
- Dimens. subwoofer: 183x130x193 mm
- Dimens. satelites: 142x79x76 mm
- Tamaño de conductor de medio rango de bocina satelital: 5,08 cm (2")
- Tamaño controlador subwoofer: 10,2 cm (4")
- Ajuste de bajos
- Rango subwoofer: 65 - 20000 Hz
- Impedancia de altavoz satélite: 4 >
- Impedancia de subwoofer: 4 >
- Potencia estimada RMS: 7 W
- Longitud de cable: 1,5 m
- THD, distorsión armónica total: 10%
- Peso: 1,76 kg
- Rango de frecuencias de altavoz satélite: 65 - 20000 Hz

micromanía

¡Lo hemos probado!

MSI GS73VR 6RF (STEALTH PRO 4K) 024ES

Si estás pensando en pasarte al mundo de los portátiles y no quieres renunciar a nada para jugar a lo grande –¡y disfrutar de la RV también!– tienes en este modelo de MSI uno de los más impresionantes que podrás encontrar, con todo lo que necesitas, a un gran precio.

AOC G2260VWQ6 FREESYNC 21.5"

Si has decidido actualizar tu monitor y buscas uno que te dé una calidad de imagen sin fisuras para disfrutar de tus juegos a tope, este modelo de AOC incluye tecnología FreeSync –si cuentas con una gráfica AMD de alta gama– para hacer que el FullHD sea mejor que nunca.

LOGITECH M720 TRIATHLON

La calidad y experiencia de Logitech se deja ver en cada pequeño detalle de diseño y construcción del M720 Triathlon. Tienes ante ti un ratón que cumplirá a la perfección ante los jugadores más exigentes así como para todo tipo de tareas. Es compatible PC y Mac, ofrece una precisión máxima y su ergonomía es total.

AVERMEDIA LIVE GAMER EXTREME

Fardar ante tus amigos de tus habilidades al teclado será ahora una labor mucho más sencilla gracias a esta sensacional capturadora de vídeo. Graba tus partidas a la resolución que quieras para luego editar tus secuencias más épicas, y dejar a tus amigos pasmados.

LOGITECH G213 PRODIGY

Si necesitas un teclado nuevo y te pierdas ante la inmensa oferta existente, échale un ojo al G213 Prodigy de Logitech. Para jugar y trabajar, cuenta con un diseño espectacular y soporta retroiluminación RGB para que puedas personalizarlo y hacer tus horas de ocio –o de trabajo– frente a tu PC algo más divertido.

LOGITECH Z213 2.1

Este conjunto de altavoces 2.1 de Logitech no renuncia en lo más mínimo a la calidad, en un espacio diminuto. A un precio de escándalo, cuenta con dos satelites de gran potencia, un subwoofer que ofrece unos graves impresionantes y salida de auriculares, para disfrutar a tope del audio sin molestar a nadie. ¡Brutal!

DISHONORED 2



¡Un nuevo mundo en tus manos!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18 **Género:** Acción **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** Arkane Studios/Bethesda **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVDs:** 6 **PVP rec:** 49,95€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *dishonored.bethesda.net* Información básica, vídeos, imágenes.	**Personajes jugables:** 2 (Corvo y Emily) **Tipos de armas:** Dagas, ballesta, armas de fuego, granadas, trampas. **Especiales:** Seis poderes especiales por personaje, 7 amuletos (ídem) **Multijugador:** No	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core i7 7820HK **RAM:** 8 GB, 16 GB, 32 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690 GeForce GTX 980, GTX 1080 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i5 2400, AMD FX 8320 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 60 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660 (2 GB), Radeon HD 7970 (2 GB) **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 60 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** ADSL



¿Te falta algo? ¡Pues acude al mercado negro! Si quieres usar algo que no encuentras, este es el camino más rápido.



Busca las runas y mejora tus poderes. La aparición del misterioso Forastero nos dará poderes únicos que potenciar.



¡Ojo con las moscas de sangre! Casi toda la ciudad está infestada por este signo de decadencia. No dejes que te piquen.



¡El trono ha sido atacado por la usurpadora! Corvo y su hija Emily tendrán que defender la herencia de Jessamine frente a su traidora hermana, Delilah. ¡La acción más increíble ha vuelto!



Ahora, lucharemos en Karnaca. Aunque el juego comienza en Dunwall, la ciudad sureña de Karnaca se convierte en el escenario principal de la aventura. Sus posibilidades son infinitas.

Si no has estado entre los jugadores que han sufrido los problems técnicos de lanzamiento que ha tebido «Dishonored 2» estás de enhorabuena. Nosotros lo hemos estado al no padecerlos. Es algo que nos ha permitido maravillarnos del nuevo trabajo de Arkane con la continuación de la historia de Corvo y el destino del Imperio. Un juego de acción tan sensacional como imaginábamos... No, mentimos. Mucho mejor de lo que imaginábamos, porque el esfuerzo puesto por el estudio para renovar la fórmula se deja ver y disfrutar.

El Imperio en peligro

La historia arranca con la usurpación del trono por parte de Delilah, la desconocida hermana de Jessamine, que desplaza del poder a Emily durante la celebración del homaneja a la difunta emperatriz. Una secuencia tan brillante de inicio que nos mete en el mundo de juego sin darnos cuenta y nos pone ante la primera de las muchas elecciones que tendremos que tomar en «Dishonored 2»: ¿Corvo o Emily?

> "La libertad total de acción y exploración definen las infinitas posibilidades de la jugabilidad"

El punto de partida ya da idea de la brutal rejugabilidad de «Dishonored 2», pues cada personaje posee poderes únicos que permiten tácticas tan variadas en la exploración y el combate que resulta imposible agotarlas en una sola aventura. Algo que combina con la magistral, majestuosa labor llevada a cabo en el diseño de escenarios. Y es que lo que ha hecho Arkane en este sentido... Muy, muy pocas veces habrás visto algo parecido en algún otro juego.

Potencial infinito

El mundo de Karnaca –y lo poco que jugamos en Dunwall en el comienzo– es asombroso. Posee nuevas tecnologías –como los molinos de viento– que proporcionan opciones tácticas en múltiples obejtivos. Encontramos escenarios móviles y cambiantes –como la casa mecánica de Jindosh–, que nos abren y cierran caminos sin

EL FUTURO DEL IMPERIO ES TUYO



De nuevo un asalto al trono nos deja en la tesitura de combatir para devolver el Imperio a su legítimo gobernante, pero ahora, con la inclusión de Emily como opción protagonista, las posibilidades de libertad y las tácticas disponibles se multiplican. Y es que una de las grandes bazas de «Dishonored 2» es su rejugabilidad, incluso con un mismo personaje, cambiando estrategias de exploración y combate.



¿Prefieres ser letal o sólo le noquearás? Primero, comprueba que nadie te mira y luego, en cualquier caso, oculta el cuerpo. ¡No conviene que nadie lo descubra y salte la liebre!

JUEGA COMO QUIERAS

Ya desde las primeras horas, la libertad para superar obstáculos o alcanzar un objetivo es total. Mucho más al desarrollar a tu personaje.

Emily y Corvo poseen poderes especiales únicos que pueden desarrollar y hacer más poderosos, y además cuentan con talismanes para potenciar sus habilidades.





Aunque sólo podemos tener activo un poder y un arma al tiempo, es fácil crear atajos o acceder al menú de rueda incluso en pleno combate, cambiando tácticas a toda velocidad.



¡Puedes ser tan brutal como quieras! Si apuestas por el combate -algunas veces no queda otra- prepárate a ver escenas salvajes. Es un juego para adultos...



El universo del forastero, y sus regalos, vuelven. Al comienzo puedes aceptar el regalo del Forastero, como hizo Corvo... o no. ¿Te apetece jugar sin poderes?

cesar. Podemos llegar a puntos del mapa que parecen impensables gracias a los caminos disponibles y su combinación con los poderes. Y ese es otro puntal, los poderes de ambos protagonistas.

¡A tu aire!

Las opciones de sigilo o acción directa -considerando el nivel de Caos y lo peligroso que se puede volver el mundo, si se dispara- están ahí, más versátiles y poderosas que en el juego original. Los poderes de Corvo los conocemos ya, pero los de Emily son increíbles. Aunque todos son fantásticos en su concepto y utilidad, entre nuestros preferidos están Dominó y Camino Sombrío. Ya lo comprobarás cuando los pruebes, porque los resultados son... ¡buf!

«Dishonored 2» es tan bueno en su jugabilidad, diseño y posibilidades que resulta casi indescriptible. Apenas tiene defectos, y los que tiene se compensan con sus virtudes. Es algo épico. **A.C.G.**

LA REFERENCIA



DISHONORED
El juego original marcó las líneas maestras de la acción que sigue en su segunda parte, aunque ahora el potencial es mayor.

ALTERNATIVAS

TITANFALL 2
Nota: 88 — MM 260

MIRROR'S EDGE CATALYST
Nota: 82 — MM 256

NUESTRA OPINIÓN

Salva el imperio y reconquista el trono. El universo de «Dishonored» vuelve en un juego de acción en que la libertad es total para explorar el mundo, así como para alcanzar nuestros objetivos.

LO QUE NOS GUSTA

- La inclusión de Emily como segundo personaje y sus nuevos poderes especiales. ¡Jugar con ella es genial!
- Las posibilidades tácticas de Karnaca con la inclusión de nuevos mecanismos y tecnología en el mundo.
- Libertad absoluta de exploración y acción. ¡Magistral!
- Los diseños de algunos escenarios son asombrosos, como la casa mecánica de Jindosh.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los problemas técnicos que muchos usuarios han sufrido en los primeros días tras el lanzamiento.
- A veces la IA de los civiles hace cosas raras.

VALORACIÓN POR APARTADOS

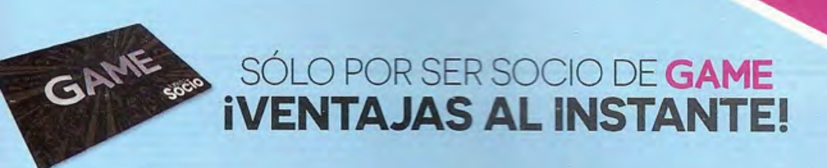
GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Los problemas técnicos que ha tenido en su lanzamiento «Dishonored 2» no empañan el magistral trabajo de diseño de acción, escenarios y concepto que Arkane ha volcado en el juego. La completa libertad de acción, exploración, las alternativas tácticas, la historia, los personajes... Majestuoso, asombroso por momentos y una maravilla en jugabilidad.

LA NOTA 92

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 84 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 91



TU MEJOR OPCIÓN DE COMPRA
¡NADIE TE DA MÁS!

¡YA A LA VENTA!



CALL OF DUTY INFINITE WARFARE LEGACY ED.

INCLUYE:
JUEGO COMPLETO
EDICIÓN REMASTERIZADA DE CALL OF DUTY MODERN WARFARE
REGALOS POR COMPRA*:
- PÓSTER EXCLUSIVO
- DLC BULLETHAWK



CAPTURA PARA COMPRAR

DISPONIBLE EN: PS4 XBOX ONE PC — PROMOCIÓN LIMITADA A 500 UDS.





DISHONORED 2 LIMITED EDITION

ESTA EDICIÓN CONTIENE
UN LIBRO DE ARTE Y UN CD CON MÚSICA DEL JUEGO





CAPTURA PARA COMPRAR

DISPONIBLE EN: PS4 XBOX ONE PC — PROMOCIÓN LIMITADA A 800 UDS.





MAFIA III DELUXE EDITION
(INCLUYE PASE DE TEMPORADA)

CONSIGUE CON TU COMPRA
EL DLC EXCLUSIVO JUEZ JURADO Y EJECUTOR Y EL DLC APOYO FAMILIAR



REGALO EXCLUSIVO

CAPTURA PARA COMPRAR

DISPONIBLE EN: PS4 XBOX ONE PC — PROMOCIÓN LIMITADA A 1.000 UDS.

¡YA A LA VENTA!



TYRANNY ARCHON ED.

INCLUYE:
JUEGO COMPLETO
LIBRO DE ARTE
B.S.O. EN CD Y FORMATO DIGITAL
PÓSTER
MAPA DIGITAL EN ALTA DEFINICIÓN
COLECCIÓN DE CUENTOS CORTOS
COLECCIÓN DE WALLPAPERS EN HD





DISPONIBLE EN: PC — PROMOCIÓN LIMITADA A 1.200 UDS.

¡YA A LA VENTA!

WATCH DOGS 2 SAN FRANCISCO EDITION



CAPTURA PARA COMPRAR

INCLUYE:
- EL JUEGO WATCH DOGS 2.
- CAJA COLECCIONISTA TEMATIZADA DE SAN FRANCISCO.
- FIGURA DE MARCUS DE GAMA ALTA (ALTURA : 24CM).
- UN MAPA A DOBLE CARA DE SAN FRANCISCO CON PUNTOS CALIENTES DEL JUEGO COMO BASES DE DEDSEC, TERRITORIOS DE BANDAS, VARIAS TIENDAS Y PUNTOS DE INTERÉS.
- 3 LITOGRAFÍAS DE SAN FRANCISCO, MARCUS, Y DEDSEC.
- PEGATINAS DE SAN FRANCISCO PARA TU PORTÁTIL.
- DLC MISIÓN EL ASESINO DEL ZODIACO.
- DLC CON 2 PACKS DE PERSONALIZACIÓN.

DISPONIBLE EN: PS4 XBOX ONE PC — PROMOCIÓN LIMITADA A 250 UDS.

GAME



MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.ES



TITANFALL 2

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Confía en tu Titán y vive el combate total!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Respawn/Electronic Arts
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** 4 **PVP rec:** 44,95€ (caja), 59,99€ (ed. digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.titanfall.com/es_es*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones campaña:** 9
- **Tipos de armas (piloto):** De fuego, de energía, granadas
- **Tipos de arsenal (Titán):** Ocho (con variaciones en tipo de cañón, misil, escudo y arma especial)
- **Multijugador:** Sí
- **Titanes multijugador:** 6
- **Modos multijugador:** 11

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core i7 7820HK
- **RAM:** 8 GB, 16 GB, 32 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690 GeForce GTX 980, GTX 1080
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 3600t
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 45 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660 (2 GB), Radeon HD 7850 (2 GB)
- **Conexión:** ADSL
- **Especial:** S.O. de 64 bits

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 50 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra Óptica



Aunque a veces contarás con ayuda, la de Jack es una aventura en solitario... Bueno, no, también está BT, claro.



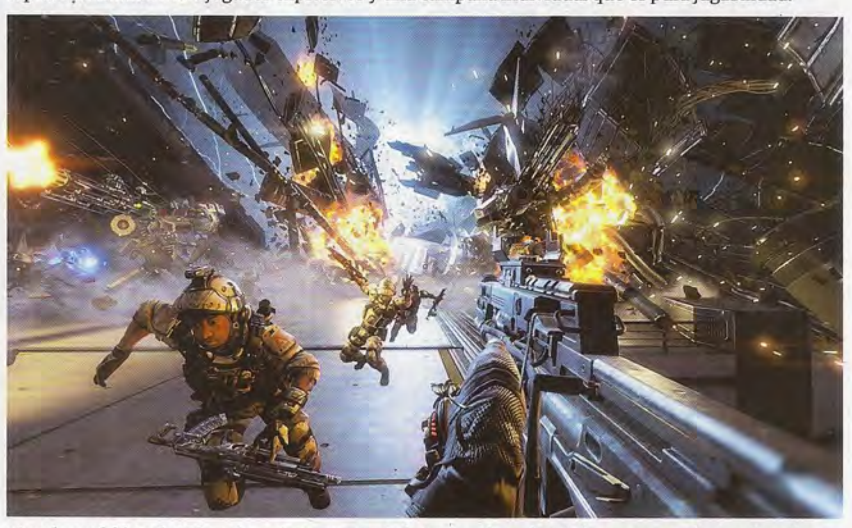
¿No sabes por dónde tirar? ¡Usa la sombra! El recurso del "fantasma" es un truco de la IA de tu casco para desvelar rutas.



¡De una pared a otra! ¡Qué gozada! El uso de los paneles móviles y las carreras por las paredes es realmente brillante.



¡Los Titanes han vuelto! Respawn ha creado con «TItanfall 2» el mejor "shooter" del momento, repleto de modos multijugador explosivos y una campaña individual que es pura jugabilidad.



¡Aquí cambió todo! Llegado a cierto punto de la trama, descubrirás lo que se oculta tras los planes de la IMC. Un punto en que la jugabilidad también experimenta un empujón tremendo. Aún más.

La amistad es un concepto complejo, y muchas veces el compromiso que exige no resulta siempre igual de importante para las dos partes que lo acuerdan. ¿A quién no le ha fallado alguna vez un supuesto amigo? Pero, ahora, imaginemos que una de las dos partes del acuerdo de amistad no es humana. Sí, y no hablamos de un ente imaginario, sino cibernético. ¿Puede un Titán ser amigo de su piloto o se trata únicamente de la programación de su IA?

Este es sólo uno de los interrogantes que nos planteamos tras la campaña de «Titanfall 2», la gran novedad del regreso de la saga de acción de Respawn, que con la vuelta de sus titanes mecánicos, sus armas futuristas, sus vertiginosos combates y una sensacional trama, nos somete a un torbellino de acción bélica que no para prácticamente ni un momento, y en los escasos respiros que nos da nos obliga a escudriñar el entorno para poner a prueba nuestras habiidades y coordinacion, y demostrar que el piloto que llevamos dentro es capaz de proezas atléticas inimaginables. «Titanfall» ha vuelto y lo hace convirtiéndose en el mejor shooter del momento.

> “Únete a la Milicia y combate con la ayuda de tu Titán los planes de dominación de IMC”

Batalla en Tifón

La guerra entre la IMC y la Milicia, cuya historia se nos narra al comienzo del juego, es el punto de partida para una historia que nos lleva, en la piel de Jack Cooper, fusilero de tercera de la Milicia, a entablar una relación accidental con BT-7274, el Titán del capitán Lastimosa, nuestro superior, tras una batalla terrible en la que éste muere, cediéndonos la conexión con el gigante mecánico al pasarnos su casco. Un rapidísimo tutorial, primero como piloto, después como Titán, nos sumerge de forma inmediata en la acción de «Titanfall 2» que nos obliga a combatir contra el enemigo sin darnos apenas tiempo. Y sin darnos cuenta, también, de repente nos creemos allí, en las "tripas" de BT luchando con-

¿SE PUEDE TENER UN AMIGO TITÁN?



Durante toda la promoción de «Titanfall 2» Respawn insistía en el concepto del vínculo Titán-piloto. Algo que ya usó en el juego original. Pero el truco es que ahora, con la campaña individual, ese vínculo entre BT-7274 y Jack Cooper se convierte en algo que va más allá de la camaradería. ¿Tiene corazón un Titán? El sensacional desarrollo de la trama y los personajes demuestra que el carisma no es sólo cosa de humanos...



La parte final de la campaña es un espectáculo de acción. Todo el diseño de la misma es sensacional, de principio a fin, pero la intensidad de las últimas fases te pone los pelos de punta.





¡Elige bien el arsenal del Titán! Ya sea en la campaña, con BT-7274, o en el multijugador con otro, la elección del arma define en buena parte las opciones de victoria.

¡UN MULTIJUGADOR AÚN MEJOR!

Los diseños de los mapas, la personalización, los nuevos titanes, la abundancia de modos... Respawn ha dado lo mejor de sí para renovar la experiencia y potenciarla.

La personalización es la clave del multi. Los seis nuevos titanes, su arsenal, los potenciadores de piloto y Titán... Todo se une para ofrecer una experiencia explosiva y genial.





Además de los mapas, Respawn ha renovado el sistema de progreso. Ahora ciertas armas no están disponible desde el inicio y hay que ganar experiencia.



¡Usa todos los recursos de BT! Tu Titán es mucho más que una máquina de disparar. Controlar bien las funciones de escudo, esquivas y los ataques especiales puede dar mucho juego.

tra una horda de enemigos, humanos y mecánicos, con un nivel de inmersión que ya quisieran muchos juegos del género alcanzar a lo largo de horas. En 15 minutos, «Titanfall 2» te arrastra a la batalla, te demuestra más ritmo, mejores diseños de armas, IA y escenarios, que muchos juegos de acción en toda su campaña. Y esto no ha hecho más que empezar, porque lo que viene después es toda una lección de Respawn sobre cómo desarrollar juegos de acción bélica.

> "Campaña y multijugador son un puro espectáculo de acción, con o sin el Titán en batalla"

Jugando con el tiempo y el espacio

No queremos desvelar más de lo necesario de la trama y de la acción, pero «Titanfall 2» basa gran parte de la misma en la manipulación del tiempo y el espacio. A partir de cierto momento, cuando se van desvelando las intenciones reales de la IMC, encontramos un artefacto que nos permite abrir brechas temporales en el juego. Una idea no especialmente original, pero que se desborda con Respawn en un torrente de acción, habilidad y jugabilidad en parte de las misiones del juego. Y luego, claro, está BT, nuestro Titán, cuya evolución y desarrollo en armamento nos permite, a lo largo del juego, adaptarnos a los combates con enemigos finales de similar poder –o superior– gracias a las distintas tácticas que permiten –y obligan– estos arsenales. Los ataques especiales, la agilidad de los titanes en combate, su brutal potencial destructivo, se unen a un diseño inteligentísimo de escenarios y jugabilidad. Algunos de estos escenarios hacen de varias zonas móviles su razón de ser, haciendo que saquemos toda nuestra habilidad al teclado –o al pad– combinando rapidez, agilidad y precisión, tanto en los movimientos como en los disparos: saltar, correr,



¿Titanes con espadas? ¡Pues claro! Los seis nuevos modelos de Titán no aparecen sólo en el multi. La campaña nos enfrenta a todos ellos, para conocer sus arsenales y posibilidades.



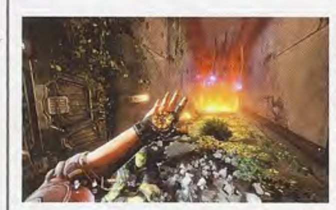
¡Combate codo con codo con BT! En todo momento puedes bajarte de tu Titán para explorar los escenarios -teniendo cuidado con los enemigos-. La IA es estupenda y te ayudará enormemente.

LAS CLAVES DE UNA GRAN ACCIÓN

«Titanfall 2» ha sido mimado en todos sus pequeños detalles, tanto en campaña como en multijugador. Algunas de las claves te las contamos aquí.



Descubrir la ruta correcta no es siempre sencillo. Aunque puedes explorar y probar varias opciones, si te atascas en un punto, activa la sombra y sigue sus pasos.



¡Usa el tiempo a tu favor! El dispositivo de muñeca de Anderson te permite abrir brechas temporales para rutas imposibles... y hasta conseguir coleccionables.



¿Qué tipo de táctica vas a usar? Es importante conocer los arsenales del Titán. Algunos son más indicados para ciertos enemigos o, sin más, se adaptan mejor a tu estilo.



La aparición de enemigos finales siempre se produce en forma de Titanes enemigos. Pero todos son distintos y usan ataques y tácticas diferentes. Adáptate y vence.



En el multijugador usa todo lo que has aprendido en la campaña. Personalizar a tu Titán y a tu piloto depende de la táctica que quieras seguir en la batalla.

deslizarse, disparar, golpear, esquivar... Todo se convierte en natural al poco. Es una pasada.

Más y mejor multi

Y, claro, «Titanfall 2» no podía fallar en el multijugador, y no lo hace. La evolución del sistema de progreso del piloto –y del Titán– nos ofrece un desafío mayor, al obligar a desbloquear ciertas armas que en el juego original estaban disponibles de inicio, así como habilidades que gracias a los potenciadores como al arsenal permiten configurar equipos con los amigos en los que las múltiples tácticas evolucionan de forma dinámica dentro de la batalla. Además, se renueva con más modos, aunque a veces resulte complicado encontrar jugadores en alguno de ellos y el matchmaking aún debería afinarse más, sobre todo para los jugadores noveles.

«Titanfall 2» es un juegazo de acción imprescindible. Y, ya sabes... ¡confía en tu Titán! **A.P.R.**

LA REFERENCIA



TITANFALL

El brutal multijugador de «Titanfall» se mejora en esta nueva entrega, que aporta además una campaña sensacional y realmente divertida.

ALTERNATIVAS

GEARS OF WAR 4

Nota: 80 — **MM 260**

BATTLEFIELD 1

Nota: 60 — **MM 260**

NUESTRA OPINIÓN

Súbete a tu Titán y acaba con la amenaza de la IMC. Salva el mundo futuro con la ayuda de un gigante mecánico luchando en una guerra de ciencia ficción repleta de acción explosiva y grandes desafíos.

LO QUE NOS GUSTA

- Espectacular diseño de acción. Pura intensidad y jugabilidad del primer al último minuto.
- La campaña es sensacional. Cuenta bien la trama, desarrolla los personajes y tiene giros brillantes.
- La renovación del multi en opciones y progresión.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Algo menos de linealidad habría sido la guinda en la mayoría de misiones de la campaña.
- La campaña se hace corta. No lo es, pero lo parece.
- Es difícil encontrar jugadores en según que modos multijugador, y el matchmaking debe afinarse más.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

La campaña de «Titanfall 2» sólo tiene un pero: se hace corta. Pero su intensidad y el brillante diseño de acción lo compensan con creces.

LA NOTA **88**

MODO MULTIJUGADOR

Parece mentira, pero la renovación del sistema de progreso, los nuevos titanes y los potenciadores, mejoran el multi original.

LA NOTA **89**

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 61

METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 86

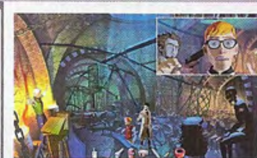


YESTERDAY ORIGINS



Recuerdos del pasado

LA REFERENCIA



NEW YORK CRIMES
El anterior título de la saga nos presentaba al personaje en busca de su identidad.

ALTERNATIVAS

CANDLE
Nota: 84 **MM 260**

VIRGINIA
Nota: 85 **MM 259**

El que, ahora mismo, tengamos en España a uno de los mejores estudios del mundo en el desarrollo de aventuras es para echar al vuelo un poquito el orgullo patrio, cosa que no es nada fácil en esta industria. Pero nada es por casualidad y Pendulo Studios se lo ha currado de lo lindo durante más de 20 años, creyendo en ellos mismos y en el género cuando pocos más lo hacían. Gracias a esa fe y ese tesón tenemos ahora en nuestras manos «Yesterday Origins», continuación de la historia de John Yesterday, iniciada en «New York Crimes», y posiblemente una de las mejores producciones del estudio, sino la mejor. Aunque eso, claro, ya queda a la consideración de cada jugador. A nosotros nos encanta.

Desde la Historia

La aventura arranca en pleno s. XV, con un joven John acusado de brujería y de ser el hijo del Diablo, encarcelado por la Inquisición y con pocas perspectivas de salir indemne de la situación. Pero un oscuro personaje, Ginés de Orduña, se las apaña para salvarlo in extremis, ayudándole a escapar de la celda. Ahí, en un prólogo brillante, Pendulo demuestra su maestría y experiencia en el diseño de aventuras, puzles e interacción, mostrando su nuevo entorno 3D, el sistema de inventario y de resolución de enigmas. Sólo eso ya

> “Vive una aventura repleta de enigmas, magia e Historia, en busca del origen de John”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- 18
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Pendulo Studios/Microids
- **Distribuidor:** Meridiem
- **Nº de DVDs:** 1 **PVP rec:** 24,95€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *yesterdayorigins.com* Info, personajes, imágenes, vídeos...

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes jugables:** Dos (Pauline y John; en distintas épocas)
- **Escenarios:** 50+
- **Personajes:** 25+
- **Lugares:** 10+
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core i7 7820HK
- **RAM:** 8 GB, 16 GB, 32 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980, GTX 1080
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Quad Core a 2.2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB (Shader Model 4.0)
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



El conocido estilo de viñetas de «NYC» vuelve a dar forma a muchas de las secuencias narrativas de «Yesterday Origins».



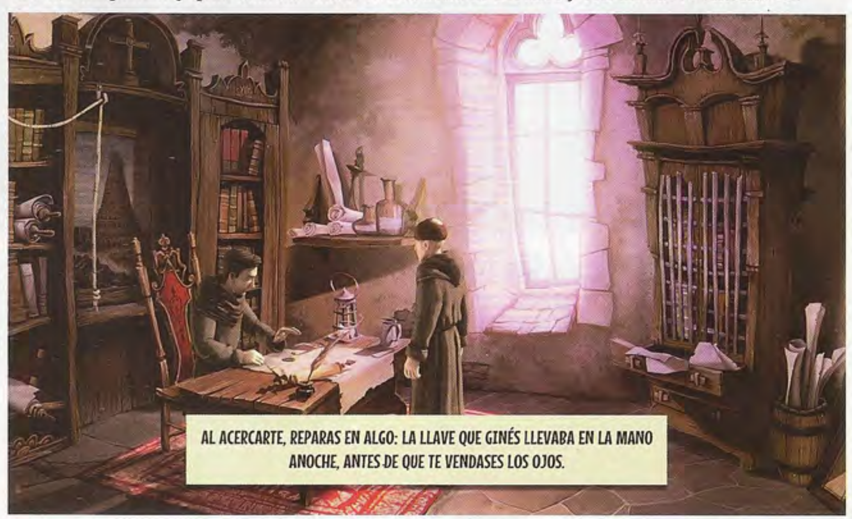
¡John Yesterday nos descubre sus orígenes en el s. XV! Pendulo Studios retoma a su carismático personaje para abordar una aventura llena de desafíos y con un nuevo entorno 3D.



El diseño del inventario y las combinaciones es sensacional, aunque a veces la interacción con el entorno es más farragosa.



Misteriosos personajes parecen conocer a John. ¿Quienes son y en qué momento de su pasado se toparon con él?



Los personajes que marcaron el destino de John en el pasado, como Ginés de Orduña, se convierten en elementos clave del desarrollo de «Yesterday Origins». ¿Qué ocultan en realidad?

da idea de la calidad del juego que estamos a punto de disfrutar. Y el resto de la trama es tan sensacional que no pensamos desvelar absolutamente nada más...

3D y mucho flashback

Sí, «Yesterday Origins» usa un entorno 3D que el propio juego dice que se disfruta mejor con un pad. ¿Es cierto? Bueno, a nosotros nos parece que un pad está bien, pero con teclado y ratón hemos jugado igual de bien, sino mejor, así que... a tu gusto.

Pero lo mejor del juego no es ese cambio técnico que a veces resulta brillante. Es sensacional sobre todo a la hora de inspeccionar elementos del inventario, y muy necesario para descubrir pistas en los mismos. Sólo eso ya justifica ese protagonismo del 3D. Pero es la narrativa, el guión y, sobre todo, el diseño de los enigmas y puzles, lo que deslumbra al jugador veterano en «Yesterday Origins». La experiencia de Pendulo se pone en evidencia en cada pequeño detalle: diálogos, descripciones, exploración del entorno... y, por supuesto, los personajes.

No sólo John y Pauline, a los que manejamos alternativamente han de combinar sus esfuerzos y habilidades en gran parte del juego, sino que todos y cada uno de los secundarios aportan algo a la historia y, en el caso de algunos en concreto, el carisma que destilan es absoluto. La trama, como siempre, es el punto fuerte y su desarrollo en «Yesterday Origins» es genial.

Pendulo Studios se superan a sí mismos con una aventura que no puede faltar en la colección de ningún fan. Y ojalá no sea la última de John Yesterday. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Descubre la verdad sobre John Yesterday a través de la Historia. Vive una aventura repleta de enigmas y personajes misteriosos, en una trama llena de desafíos y plagada de misticismo y magia.

LO QUE NOS GUSTA

- El diseño de pistas para ayudar al jugador a descubrir las claves de los puzles y enigmas, sin desvelar nada.
- La necesidad de combinar el esfuerzo de Pauline y John en varias secuencias de la aventura.
- El cambio del entorno a un mundo 3D. ¡Mola mucho!

LO QUE NO NOS GUSTA

- A veces es enrevesado combinar bien los objetos del inventario con el entorno y exigen una doble pasada.
- Es una pena que no esté doblado. Se echa de menos oír a los protagonistas en castellano.
- Algunos fallos gráficos menores en animaciones.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

JUGABILIDAD

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

¿Es «Yesterday Origins» la mejor aventura de Pendulo? Es difícil decirlo ya que el cambio dado en diseño y tecnología gustará más a unos fans del estudio y menos a otros, pero desde luego es una aventura soberbia. La narrativa es sensacional, los puzles y diálogos, inteligentes y bien elaborados, y pone a prueba al jugador experto. ¡Un juegazo total!


LA NOTA 85

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 58 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 62

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

En el espacio nadie puede oír tus quejas

LA REFERENCIA




TITANFALL 2
En guerras futuristas, la ambientación es parecida, y la acción más intensa y variada.

ALTERNATIVAS

BATTLEFIELD 1
Nota: 60 — **MM 260**

GEARS OF WAR 4
Nota: 80 — **MM 260**

En «Infinite Warfare», Infinity Ward –cacofonía incluida– da el salto definitivo a la guerra futurista llevando el conflicto más allá de la Tierra. Ya no es sólo cuestión de armas de vanguardia, exoesqueletos o drones por doquier, sino de asaltos a colonias lunares, asteroides en el espacio exterior o batallas de cazas espaciales y combates en gravedad cero. La idea es de lo más atractiva e invitaba, hasta ahora, a soñar con un juego realmente diferente dentro de la saga. ¿La realidad? Pues que «Infinite Warfare» es una de las entregas más sosas, ramplonas y peor diseñadas de «Call of Duty», lo que sería perdonable, hasta cierto punto, si algunos errores de bulto en el diseño de acción no dieran la impresión de que es algo hecho con prisas y poca convicción.

La guerra espectáculo

No es que las últimas entregas de «Call of Duty» fueran la repanocha, pero sí se notaba un intento de avanzar en ciertos conceptos del diseño de acción y el combate. Ahora, «Infinite Warfare» ofrece una campaña en la que el continente triunfa sobre el contenido de forma apabullante. Es todo espectáculo visual, y se nota el esfuerzo metido ahí por el estudio –salvo algunos fallos clamorosos en la primera persona del protagonista–. Pero en cuanto al conteni-

> “La guerra sale de la Tierra y llega al sistema solar. Un cambio que no es tan afortunado...”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Infinity Ward/Activision
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Nº de DVDs:** 6 **PVP rec:** 59,99€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.callofduty.com* Información de personajes, modos...

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones:** 10 (más prólogo)
- **Multijugador:** Sí
- **Clases multijugador:** Seis
- **Equipos de misión:** Cuatro
- **Modos de juego:** Nueve (en cuatro categorías)
- **Modo especial:** Zombis

ANALIZADO EN

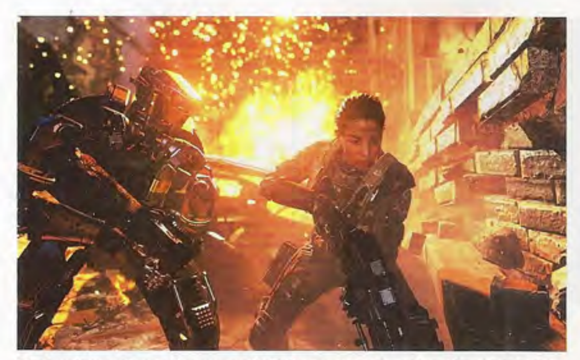
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core i7 7820HK
- **RAM:** 8 GB, 16 GB, 32 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980, GTX 1080
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 3225 a 3.3 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 70 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 660 (2 GB), Radeon HD 7850 (2 GB)
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 70 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** Fibra Óptica



Entre tus compañeros está Ethan, un robot dotado de IA que hace chascarrillos y juega con tus prejuicios en sus comentarios.



Jon Nieve... es decir, Salen Kotch, es el líder del Frente de Defensa Colonial. Su obsesión es ver arder el mundo.



Sí, los zombis también están de vuelta. Es exactamente lo mismo de siempre, sí, pero es casi lo mejor de todo el conjunto.



El multijugador de «Infinite Warfare» ofrece múltiples opciones de combate, aunque aporta poco a lo visto en juegos anteriores. No mejora casi nada y estropea algunas cosas ya asentadas...



Un ataque salvaje contra la Tierra desencadena la guerra. Las primeras misiones del juego se desarrollan en Ginebra, pero enseguida damos el salto al espacio para combatir al enemigo.

do y la acción... Pocas campañas de la saga nos hemos encontrado con tantos problemas de diseño. Aparte de unos personajes, aliados y enemigos, que te dan completamente igual –incluyendo al robot Ethan–, los scripts son tan rígidos que los enemigos no se mueven –ni se ven afectados por tus balas– hasta que no alcanzas cierta posición, los aliados te desplazan de las coberturas porque deben colocarse ahí, y da igual si ya estás tú. Además, parece que por mucha gente que tengas alrededor el "síndrome del súper soldado" sigue afectando a todo el diseño. Y es que da igual lo que hagan los demás: tú eres el único que puede acabar con los enemigos, abrir las puertas y alcanzar los objetivos. A «Battlefield 1» le pasa igual, no creas. Y todo lo que ocurre a tu alrededor es puro artificio.

Las misiones de cazas espaciales o en gravedad cero aportan algo de variedad, pero la acción sigue siendo igual de plana y simple. Y tras una campaña de lo más decepcionante pasas al multijugador lleno de esperanzas, pero...

Poca chicha

Seis clases de soldado, nueve modos de juego en cuatro categorías... y un montón de extras que desbloquear si pasas por caja. Los diseños de los mapas y los modos de juego no sólo no resultan innovadores, sino que las novedades que intentan aportar afectan, y no bien, a la jugabilidad. Eso, por no hablar de un "matchmaking" frustrante o la imposibilidad de acceder a ciertos modos de juego de forma aparentemente aleatoria. Y, por cierto, no lo compres en la Tienda Windows... **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Sal al espacio, combate al enemigo y salva a la Tierra. La guerra deja el planeta para trasladarse a la Luna, el espacio exterior y Marte. Combate al SDF y acaba con su comandante para ganar la guerra.

LO QUE NOS GUSTA

- Visualmente es todo un espectáculo, aunque a veces hay fallos en la primera persona sobre el protagonista.
- La posibilidad de escoger misión a partir de cierto momento, lo que da algo de libertad al jugador.
- Las distintas clases de soldado en el multijugador.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La historia es plana, el desarrollo de la acción simple, los scripts rígidos a más no poder y la IA mediocre.
- El multijugador no aporta nada a la saga. Es más, hay cambios que afectan negativamente a la jugabilidad.
- Tanto espacio en disco duro. ¿Por qué?

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

El triunfo de la forma sobre el fondo. El espectáculo visual no compensa la plana campaña, llena de "scripts" rígidos y mal diseñados.

LA NOTA 65

MODO MULTIJUGADOR

Si el multi siempre había sido el mascarón de proa de «Call of Duty», en esta última edición ha dado un bajón considerable.

LA NOTA 65

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 26

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 72

JUEGO RECOMENDADO micromanía

SID MEIER'S CIVILIZATION VI

La Historia inicia un nuevo ciclo...



LA REFERENCIA



SID MEIER'S CIVILIZATION V
La anterior entrega de la saga histórica ofrecía opciones más directas en las selecciones.

ALTERNATIVAS

TOTAL WAR WARHAMMER
Nota: 95 **MM 255**

MASTER OF ORION
Nota: 81 **MM 258**

Rendirse a jugar un turno más en el nuevo«Civilization» es, sencillamente, inevitable. La referencia absoluta en juegos de estrategia "civil" por turnos llega a su sexta entrega en plena forma y con fórmula renovada. Y tanto Sid Meier como sus colegas de Firaxis saben que ya tenían a una gran cantidad de fans a sus pies con los anuncios de las novedades que hicieron este verano. Bueno, ya nos tenían a sus pies con el simple anuncio de «Civilization VI», para qué vamos a decir otra cosa, ¿verdad? Lo contrario sería engañarnos a nosotros mismos, al igual que cuando nos decimos para nuestros adentros eso de "un turno más y lo dejo".

Todo es nuevo...

Las primeras horas con «Civilization VI» resultan, al jugador experimentado en la saga, tan familiares en la jugabilidad como... extrañas. Sí, porque a un cambio radical en el interfaz de usuario, que despista bastante al principio hasta que te haces a él, el nuevo sistema de gestión de casillas de la ciudad –uno de los puntos más relevantes– te obliga a prestar mucha más atención a las estructuras y el desarrollo de los distritos.

La división en distritos limita inicialmente la evolución a seguir, y obliga a tener mucho más control sobre la microgestión. Asímis-

> "Cambia la Historia con la nueva entrega de la legendaria saga de estrategia por turnos"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

12

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Firaxis/2K Games
- **Distribuidor:** Take Two
- **Nº de DVDs:** 1 **PVP rec:** 59,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *civilization.com* Noticias, redes sociales, consejos...

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Culturas/facciones:** 20
- **Tipos de gobierno:** 12
- **Tipos de política:** Militar, Economía, Diplomacia
- **Tipos de mapa:** 5
- **Principios:** 51
- **Tecnologías:** 69
- **Tipos de victoria:** 5
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core i7 7820HK
- **RAM:** 8 GB, 16 GB, 32 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980, GTX 1080
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 a 2.5 GHz, Phenom II a 2.6 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GT 450, Radeon 5570
- **Conexión:** ADSL
- **Especial:** S.O. 64 bits

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



La construcción de maravillas ahora depende no sólo de tu evolución en tecnologías, sino del terreno y entorno de la ciudad.



Los distintos tipos de gobierno son ahora más flexibles, pudiendo modificarlos en base a dos, tres o más características.



La estupenda dirección artística afecta a cada centímetro del mapa, estructuras y unidades. Las animaciones son geniales.



Conquista, comercia, construye... ¡Cambia la Historia! «Civilization VI» ya está aquí, renovando la fórmula de la saga para que todo cambie y, a la vez, todo siga igual. ¡Es la magia de Sid!



La disponibilidad de recursos y creación de infraestructuras está ahora más restringida, según la disponibilidad de trabajadores y la orografía del mapa, lo que obliga a una mejor gestión.

mo la limitación de la existencia de los trabajadores, de personajes especiales –científicos, artistas, etc.–, así como el cambio en la influencia sobre las ciudades estados, con la aparición de la figura del emisario, obliga a replantearte tus habituales tácticas de juego.

...pero todo sigue igual

Sin embargo, con el paso de las horas ves que en realidad la esencia de la gestión de estructuras, unidades, turnos, políticas y personajes es muy similar. Si acaso, más flexible y versátil. Las políticas se pueden modificar con el tiempo, sumando cambios a las decisiones militares, diplomáticas y económicas. El tipo de gobierno es más variado –y flexible, igualmente– y comercio, economía, religión, etc. siguen estrategias muy parecidas a lo visto en entregas anteriores.

Lo que ocurre es que ahora cada desarrollo y evolución EN TODO es mucho menos directa. Lo que «Civ V» hacía en un paso ahora lleva tres o cuatro... excepto la construcción de ciertas estructuras, sorprendentemente. Vamos, que la microgestión es más amplia –y, a veces, compleja– y exige tener en consideración más acciones y elementos en cada turno.

Se echa de menos, también, un cambio más profundo y una mejora en la IA de la diplomacia. Sigue siendo más limitada de lo deseable en las opciones de acuerdos y tratos, y es difícil, a no ser que tengas una posición muy ventajosa en la partida, conseguir acuerdos aceptables para tu cultura.

En realidad, Sid y Firaxis lo han vuelto a hacer: nos han dado más de «Civ» para dejarnos la vida en turnos sin fin. ¡Malditos! **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

La legendaria saga de estrategia por turnos ha vuelto. **Conviértete en protagonista de la Historia llevando a tu cultura a lo más alto, y convirtiéndola en la más influyente del mundo en todos los aspectos.**

LO QUE NOS GUSTA

- La nueva estética es sorprendente y muy atractiva.
- Hay más flexibilidad y versatilidad en los tipos de gobierno y las políticas, que se hacen más dinámicas.
- El concepto de los distritos y la nueva gestión de las casillas de la ciudad son realmente interesantes.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La diplomacia sigue siendo mucho más limitada de lo deseable, y la IA no termina de convencer aquí.
- Opciones que eran directas y funcionaban bien en entregas anteriores se complican en demasía.
- En esencia no cambia tanto como prometía.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Todo cambia para que todo siga igual. Se diversifica -y amplía- la microgestión, lo que da más opciones de control en cada turno.

LA NOTA 86

MODO MULTIJUGADOR

Los modos multijugador se amplían con mods que permiten afrontar desafíos. Siempre es divertido competir con amigos.



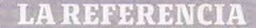
LA NOTA 85

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 73

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 88

BATTLEFIELD 1

La Gran Guerra... no es tan grande



LA REFERENCIA



BATTLEFIELD 4
La cuarta entrega de la saga apostaba por un conflicto moderno y global.

ALTERNATIVAS

COD INFINITE WARFARE
Nota: 65 — **MM 260**

GEARS OF WAR 4
Nota: 80 — **MM 260**

El viaje en el tiempo, hasta la Primera Guerra Mundial, nos ha tenido en ascuas desde su anuncio y presentación. Cuando descubrimos que DICE pretendía llevarnos de nuevo a un conflicto histórico y que, además, era algo tan novedoso como la Gran Guerra, empezamos a frotarnos las manos soñando con lo que aquello podría dar de sí. Y ahora, tras haberlo probado intensamente, y agradeciendo al estudio sueco su apuesta por la innovación, tenemos que confesar que el resultado de «Battlefield 1» es, como mínimo, agridulce. Si bien el gran logro de DICE ha estado en el multijugador –solventando gran parte de los problemas de «Battlefield 4»–, la campaña es tan insustancial que parece mentira.

De Francia a Arabia

La campaña de «Battlefield 1», que prometía ofrecer grandes cosas cuando se supo que habría distintos protagonistas y frentes de batalla, se ha quedado en un batiburrillo de misiones que no tiene ningún sentido. De hecho, se podría decir que DICE sí ha logrado algo: reinventar el concepto de campaña deconstruyéndola, como si fuera una tortilla de patatas de la cocina moderna. No hay trama global, no hay hilo conductor. Hay seis "historias" compuestas de una a cuatro misiones en el mejor de los casos, en que no hay

> “La Primera Guerra Mundial se convierte en escenario de la accion del nuevo «Battlefield»”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
18 **Género:** Acción **Idioma:** Español (textos y voces) **Estudio/compañía:** DICE/Electronic Arts **Distribuidor:** Electronic Arts **Nº de DVDs:** 6 **PVP rec:** 49,95 **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.battlefield.com/es-es* Información abundante e imágenes	**Campaña:** Seis historias (17 misiones) **Multijugador:** Sí (cinco clases) **Modos:** Partida Rápida, Operaciones, Partida personalizada **Modos partida Rápida:** Asalto, conquista, dominación, palomas de guerra, TCT: Equipo **Frente Operaciones:** 4 (9 mapas)	**CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core i7 7820HK **RAM:** 8 GB, 16 GB, 32 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 690 GeForce GTX 980, GTX 1080 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i5 6600K, AMD FX 6350 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 50 GB **Tarjeta 3D:** Radeon HD 7850 (2 GB), GeForce GTX 660 (2 GB) **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i7 **RAM:** 16 GB **Espacio en disco:** 50 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** Fibra Óptica



En el último pack de misiones de la campaña, "Nada está escrito", luchamos junto a Lawrence de Arabia en el desierto.



Conducir la enorme "Black Bess", constituye gran parte de la acción al luchar en el bando británico en Francia, en 1918.



Pilotar y combatir en un biplano es, quizá, de las partes más divertidas en campaña, aunque también de lo más repetitivo.



La Primera Guerra Mundial de «Battlefield 1» nos lleva por seis áreas de Europa y Oriente Medio, luchando en otros tantos frentes. Manejando a los australianos llegamos a Galípoli.



¿Armaduras en la Primera Guerra Mundial? Pues sí, y si no que te lo digan cuando luches con los italianos en las misiones de Avanti Savoia! Y mucho ojo con los lanzallamas...

opción a la menor empatía con los personajes, con un diseño ramplón de escenarios y acción, y una IA enemiga que va de lo mediocre a lo inexistente. El realismo brilla por su ausencia –¿es posible reparar un tanque en llamas con una llave inglesa?– de principio a fin y las novedades, como montar a caballo, están implementadas de forma tan chapucera que es mejor no usarlas. Se agradecen las misiones de vuelo, divertidas, pero repetitivas hasta la exageración, y poco más. La campaña de «Battlefield 1» es para olvidar, repitiendo uno tras otro los mismos errores de diseño de las últimas entregas bélicas de la saga.

Un buen multijugador

Donde «Battlefield 1» salva los papeles es en los modos multijugador. Por un lado, adaptá los más conocidos –conquista, dominación...– de forma satisfactoria a la nueva ambientación. Las cinco clases de personajes permiten desarrollar tácticas de equipo realmente atractivas, y los nuevos modos, como Palomas de Guerra, son lo bastante interesantes como para dedicarles una oportunidad. Pero, en realidad, el nuevo modo Operaciones, con distintos frentes y mapas, en forma de guerra a gran escala, y la participación de vehículos, naves y equipos de infantería y artillería es donde «Battlefield 1» ofrece sus mejores logros. No es brillante, pero sí es bastante divertido.

«Battlefield 1», como conjunto, es tremendamente irregular. Teniendo en cuenta su precio y el de los DLC de pago, actuales y futuros, no es algo que se pueda recomendar alegremente. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Vive la acción bélica en la Primera Guerra Mundial. Viaja a seis frentes de batalla durante la gran guerra y encarna a distintos personajes, luchando hasta el final por tierra, mar y aire.

LO QUE NOS GUSTA

- El cambio de ambientacion es de agradecer, tras la moda de la acción bélica futurista.
- La posibilidad de empezar la campaña por cualquiera de los 6 frentes. Al menos, hay variedad de elección.
- El paso de modos clásicos multi al nuevo escenario.

LO QUE NO NOS GUSTA

- El sinsentido de la campaña. No hay una trama como tal, sino un puñado de misiones independientes.
- La IA enemiga es imprevisible por lo desequilibrada.
- Fallos gráficos incluso en nivel de calidad máximo, y de interacción con el entorno tras su destrucción.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

DICE reinventa el concepto de campaña reduciéndola a la nada, juntando misiones aisladas e independientes. Jugabilidad justita e IA nula.

LA NOTA 60

MODO MULTIJUGADOR

Sin duda es lo más destacable de «Battlefield 1», especialmente el nuevo modo Operaciones, con batallas a gran escala.



LA NOTA 80

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 77

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 88



¡Vuelve la acción, vuelven las coberturas! «Gears of War 4» llega al PC en una explosiva mezcla de acción táctica y espectáculo gráfico. The Coalition le saca todo el jugo a «Unreal 4» con un juego intenso y variado.



¡A un soldado como JD no le asusta nada! La potencia de sus armas bastan hasta para este bicho.





Viejos conocidos... ¡pero viejos de verdad! El gran Marcus vuelve a la acción. ¡Lo que es ser padre!



¡Malditos beebees! Los enemigos robóticos son los más abundantes y su IA es realmente buena.



Los primeros compases del juego juegan con el "flashback" recordando el Emergency Day.

GEARS OF WAR 4

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Los gears vuelven al frente!



ALTERNATIVAS

TITANFALL 2
Nota: 88 — MM 260

BATTLEFIELD 1
Nota: 60 — MM 260

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** The Coalition/Microsoft
- **Distribuidor:** Microsoft
- **Nº de DVDs:** Descarga (Windows)
- **PVP rec:** 69,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.xbox.com/es-ES/games/gears-of-war-4*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 3470, AMD FX-6300
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 80 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 750 Ti, Radeon R7 260X

Es cierto que el Emergency Day no tiene la misma trascendencia para un jugador de Xbox que para uno de PC, pero diez años después de su brillante estreno en Xbox 360 -lo que también empujó a la consola de forma meteórica- gracias a Epic, «Gears of War» llega a su cuarta entrega -también en PC, sí- en mejor forma que nunca. De hecho, The Coalition, que toma el relevo de Epic en el desarrollo, ha hecho no sólo un trabajo a la altura sino que, gracias al uso de «Unreal 4», ofrece a nivel visual y de interacción una de las mejores entregas de la saga.

De vuelta a la lucha

«Gears of War» se convirtió en un título de referencia no sólo por su genial dirección artística, personajes y trama, sino por convertir las coberturas en los juegos de acción en un elemento clave del género, imitado hasta la saciedad. «Gears of War 4» recoge todo eso y lo potencia, y nos presenta a un nuevo grupo de personajes como protagonistas. Sin embargo, la historia se las ingenia para hacer un recorrido por momentos memorables de la saga en forma de flashback -y jugables, claro- en los primeros momentos para, a las pocas misiones, cerrar un círculo que entusiasmará a los veteranos de la saga uniendo al mismísimo Marcus Phoenix al grupo. Algo que tiene todo el sentido del mundo si tenemos en cuenta que manejamos a su hijo, JD, como principal personaje.

La historia de «Gears of War 4» no es especialmente sorprendente, pero sí tiene unos cuantos giros que es mejor descubrir por uno mismo, así que te lo dejamos a ti. Lo que sí es llamativo es la posibilidad de jugar la campaña cooperativa, en sus cinco actos, pero aunque no sea así, la IA enemiga y aliada es fantástica.

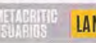
Acción total

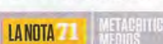
Lo mejor de «Gears of War 4» es que es un juego sensacional de acción en cualquier modo, individual o multi, con múltiples opciones de personalización, modos de juego, armas, aspectos... Y es intenso, emocionante, te engancha... Quizá no sea rompedor u original, pero su producción y doblaje son impecables. Eso sí, es caro. **A.P.R.**

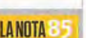
NUESTRA OPINIÓN

Un espectáculo de acción que rescata la esencia de la saga y la eleva visualmente gracias a «Unreal 4». Divertido, variado, un multi estupendo, campaña cooperativa... Eso sí, es muy caro.











Ayuda a Teku en una aventura fascinante llena de puzles y peligros. El bueno de Teku ha decidido encargarse del rescate del chamán de su tribu, secuestrado por los Wakcha. ¡Ayúdale a lograr su objetivo!



Las claves de cada puzle están a la vista, pero no son fáciles de interpretar. ¿Cómo pasarás el sapo?





La narrativa se apoya en elementos visuales, además de la voz en "off" que cuenta la historia.

CANDLE

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Una aventura de las que hacen época

ALTERNATIVAS

ORI AND THE BLIND FOREST
Nota: 94 — **MM 244**

ABZÛ
Nota: 80 — **MM 258**

FICHA TÉCNICA




- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Teku Studios/ Daedalic Entertainment
- **Distribuidor:** Avance Discos
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 19,95€
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.tekustudios.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Dual Core 2.8 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 12 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GT 220, Radeon HD 8400

Teku no es más que un aprendiz, un joven de la tribu que quiere ayudar a su chamán para, con el tiempo, ser él aquel que vele por la seguridad de su pueblo y se encargue de ayudar a sus amigos en todo lo que pueda. Pero los planes de Teku se ven pronto alterados de la manera más terrible, cuando los Wakcha, una salvaje tribu rival, ataca la aldea de Teku, matando a varios de sus habitantes y secuestrando al chamán. Sólo hay algo que Teku puede hacer: lanzarse al rescate del sabio.

En busca del chamán

Los turolenses de Teku Studios han querido hacer de «Candle» un juego especial. Un juego en el que destaca su apartado artístico, claramente. Es lo primero que entra por los ojos, con unos escenarios y personajes creados a mano y pintados con acuarelas. Pero eso no es lo mejor de «Candle», sino su desarrollo y planteamiento, como una aventura de no poca dificultad, dotada de una narrativa que combina la ausencia de diálogos –sustituyéndola por elementos visuales– con la voz en "off" de una narrador omnisciente a la que brinda su talento Pepe Mediavilla, doblador de actores como Morgan Freeman o Ian McKellen –¿recuerdas de la voz de Gandalf?–, lo que contribuye a potenciar la mágica ambientacion de «Candle».

Pero «Candle» no es una aventura complaciente ni sencilla. Teku tiene la habilidad de encender una vela en su mano izquierda, que es clave para afrontar ciertos momentos, pero, al tiempo, el diseño de acción de Teku hace que unas pocas teclas ofrezcan multifuncionalidad, entre ellas la usada para encender y apagar la vela. Esto, al comienzo, confunde ligeramente, pero es fácil hacerse con el control pasado un tiempo.

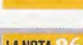
Los puzles no son sencillos, aunque el entorno tiene todas las pistas, pero obliga a fijarse muy bien y descifrar las claves visuales. Y los diálogos son... diferentes.

«Candle» recuerda por su estética, desarrollo y narrativa a los juegos de Amanita Design –«Samorost», «Machinarium»...– y, aunque a veces abusa del recurso de la voz en "off" –por amortizar a Mediavilla, suponemos–, es una aventura genial. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

«Teku» es una aventura a la vieja usanza. Es difícil, te pone a prueba, te atrapa y cuenta con un apartado artístico sensacional. Quizá abusa de la voz en "off" al comienzo, pero es un juego genial.

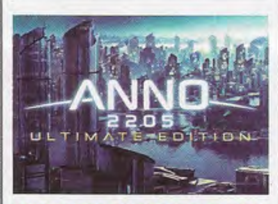
LA NOTA 84

METACRITIC USUARIOS  LA NOTA 88 — METACRITIC MEDIOS  LA NOTA 86

OPORTUNIDADES



JUST CAUSE 3
El gancho ya nos acompaña en muchos juegos. Pero como Rico Rodríguez no hay otro para manejarlo. Así que, tanto si has jugado la saga como si no, dale duro al estado opresor de turno. Ahora puedes hacerlo en «Just Cause 3» por 19,99 € y menos aún por los anteriores.



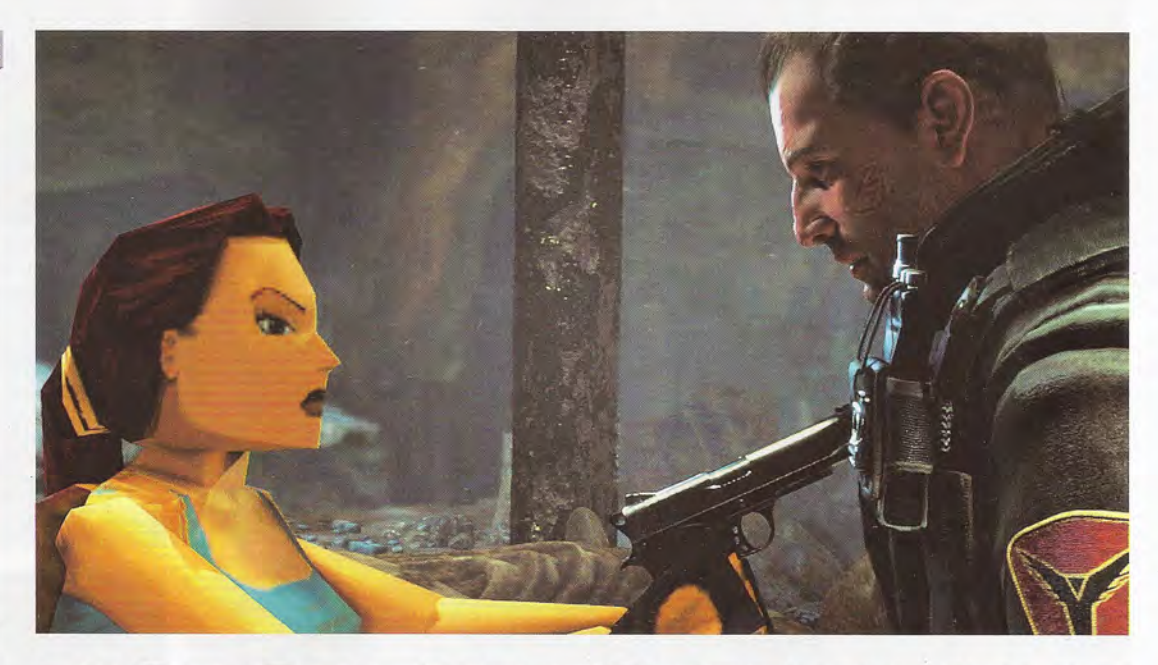
ANNO 2205: ULTIMATE EDITION
El mes pasado revisamos la última actualización de «Anno 2205» y ahora llega su Ultimate Edition, con todos los añadidos gratuitos y de pago, con atención especial a Frontiers, que añade una nueva raza de sintéticos y más sectores. Está en la tienda de Ubi por 49,99€.



THE TECHNOMANCER
Los poderes del protagonista en «The Technomancer» vienen bien incluso para encontrar agua en un Marte desolado, que es como lo conocemos, pero según su argumento llegó a ser un vergel lleno de vida. Nos toca la parte dura, pasar sed, pero con rebaja a 34,95€ en Game.



JUEGO DE TRONOS: T1
En Telltale Games han sacado provecho también a la obra de George R. R. Martin, con una aventura gráfica para adultos, como los libros y la serie, pero también con una relación estrecha con la obra. Si eres seguidor de Juego de Tronos, lo tienes a 19,99€ en Xtralife.



RISE OF THE TOMB RAIDER

El 20º Aniversario a tu alcance

Por Lara pasa el tiempo, sí, pero lo hace al revés de lo que dicen en los anuncios de cosméticos, porque cada vez está mejor. Sobre todo, ahora que llevamos un año de «Rise of the Tomb Raider» y celebramos el vigésimo aniversario de la saga. Lo hacemos con una versión que incluye el homenaje de rigor, donde visitamos la mansión Croft y escarbamos en los orígenes de la protagonista.



Expansión o juego
Lo del 20º Aniversario llega como un extra para quien tuviera el juego base. Con nuevos atuendos, aparte de ese nivel hecho para la nostalgia. El resto ya lo conocemos. Es un título que sigue las líneas marcadas por el juego anterior, con las mismas mecánicas y un mapa más grande que oculta secretos y nos pone frente a algunas pruebas increíbles. Pero, como conjunto, se pierde la magia a ratos, por haber mucho que hacer, pero sin dar motivos para exprimirlo a fondo. Eso sí, han pasado muchos meses, actualizaciones, DLC y versiones de drivers desde el lanzamiento. Indudablemente, nunca antes habíamos visto tan bien a este icono mundial.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Aventura
- **PVP Rec:** 54,95 € (Game)
- **Idioma:** Castellano (juego)
- **Comentado:** MM 252 (Febrero 2016)
- **Estudio/compañía:** Eidos / Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 5 + código digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *tombraider.com*

18

LA NUEVA NOTA
Estamos de celebración con el 20º aniversario, así que a por él. Además, contenidos extra como el templo de Baba Yaga y el modo cooperativo en supervivencia vienen de serie en esta edición.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 73

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 87

THE ELDER SCROLLS V
SKYRIM EDICIÓN ESPECIAL

Una revisión tras cinco años de aventuras







El quinto año de «The Elder Scrolls V: Skyrim» nos ha traído una revisión del juego. Una que no ha entrado con muy buen pie en nuestros PC. En parte, gracias al gran trabajo de los aficionados. Porque este es uno de esos juegos donde las modificaciones se han hecho fuertes, con mejoras a nivel visual y jugable que cambian totalmente el original. Tanto que esperábamos un salto de calidad mucho mayor de manos de Bethesda.

Sin más pretensiones

El problema de esta Edición Especial es que no aprovecha demasiado la tecnología actual. El cambio es notable en usuarios de consolas, pero en PC la resolución ya era buena en la edición original. Las texturas no han sufrido grandes modificaciones. El nivel de detalle o la distancia de dibujado tampoco son mucho mayores, aunque sí apreciamos una iluminación más espectacular. Lo mejor es que si ya tenías el juego en Steam, esta versión la tienes gratis, así que quizá te cueste muy poco probarla. Eso sí, a lo mejor tienes dificultades para importar tus partidas...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

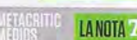
- **Género:** Rol / Acción
- **PVP Rec:** 36,99 € (Steam)
- **Idioma:** Castellano (juego)
- **Comentado:** MM 203 (Octubre 2010)
- **Estudio/compañía:** Bethesda
- **Distribuidor:** Steam
- **Almacenamiento:** 12GB libres
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *elderscrolls.bethesda.net*

18

LA NUEVA NOTA

El esfuerzo invertido en la versión para PC de «Skyrim» no justifica el nuevo precio, por muchas horas y mods que haya por jugar. Si ya disfrutaste del original, quizá no encuentres demasiados alicientes.





METACRITIC USUARIOS: LA NOTA 50 · METACRITIC MEDIOS: LA NOTA 74

DUKE NUKEM 3D
20TH ANNIVERSARY WORLD TOUR

El Rey nunca se va

Vivimos tiempos convulsos y unos aliens podrían animar más el asunto. Eso sí, necesitaríamos que Duke Nukem se pusiera de nuestro lado y la liara del todo. Es lo que tienen los vigésimos aniversarios, que vienen a pares. Además de «Tomb Raider», «Duke Nukem 3D» también cumple años y la celebración viene con un tour mundial; el que nos deja comprobar cómo envejecen los clásicos. Este lo hace con el mismo juego, pero ligeramente subido de resolución. Mantiene la acción y añade un nuevo nivel que encaja con lo que recordábamos. En Gearbox han acertado con esta edición, que no altera la memoria.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 19,99 € (Steam)
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Comentado:** MM 15 (Abril 1996)
- **Estudio/compañía:** Gearbox Software
- **Distribuidor:** Steam
- **Almacenamiento:** 1,2 GB libres
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *gearboxsoftware.com*

16



LA NUEVA NOTA

Recordar el original, tal cual fue, lo pueden hacer sólo los más veteranos. Esta edición está hecha para ellos y para todos los demás, con nuevos contenidos y cada píxel en su sitio, junto a un sonido estremecedor.

LA NOTA 70

METACRITIC USUARIOS: LA NOTA 72 · METACRITIC MEDIOS: LA NOTA 71

SERIES CLÁSICAS

Juego	Precio
AVANCE	
Gas Guzzlers Extreme	19,95 €
BADLAND GAMES	
Crimes & Punisments - Sherlock Holmes	29,95 €
Motorclycle Club	29,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	24,95 €
Parzer Tactics HD	24,95 €
BANDAI NAMCO	
Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	29,95 €
Dark Souls III	39,95 €
Grid Autosport Black (Limited Edition)	19,95 €
Lords of the Fallen	19,95 €
The Banner Saga	4,95 €
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield 4	9,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	7,95 €
Dead Space 2	9,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect 3	9,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €
FX INTERACTIVE	
Drive Simulators 2015	19,95 €
Flight Simulators 2015	19,95 €
History Empires Anthology	9,95 €
La Colección de Simuladores 2015	19,95 €
La Conquista de América (Pack)	14,95 €
Master of Games Anthology Deluxe (Pack)	14,95 €
KOCH MEDIA	
Dead Island Double Pack	9,95 €
Escape Dead Island	19,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	19,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Ryse - Son of Rome	14,95 €
Sacred 3	29,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	19,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	14,95 €
The Evil Within	29,95 €
Wildstar	4,05 €
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2016	19,95 €
MERIDIEM GAMES	
Divinity Original Sin	34,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Omerta Gold Edition	4,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €
MICROSOFT	
Alan Wake's American Nightmare	8,95 €
SEGA	
Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2015	19,95 €
NBA 2K15	19,95 €
UBISOFT	
Assassin's Creed Syndicate	29,99 €
Assassin's Creed Unity - Special Edition	29,99 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	24,95 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew	29,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	29,95 €
WARNER BROS.	
La Tierra Media - Sombras de Mordor	24,95 €
Mad Max	30€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. BATTLEFIELD 1 (18) — Acción ■ Electronic Arts
2. SID MEIER'S CIVILIZATION VI (12) — Estrategia ■ 2K Games / Take 2
3. MAFIA III (18) — Acción ■ 2K Games / Take 2
4. FIFA 17 (3) — Deportivo ■ Electronic Arts
5. WORLD OF WARCRAFT LEGIÓN (12) — MMO ■ Activision Blizzard
6. LOS SIMS 4 (12) — Simulación ■ Electronic Arts
7. FARMING SIMULATOR 17 COL. ED. (3) — Simulador ■ Focus/Badland
8. OVERWATCH ORIGINS EDITION (16) — Acción ■ Activision Blizzard
9. FARMING SIMULATOR 17 COL. ED. (3) — Simulador ■ Focus/Badland
10. FAR CRY 2 FORTUNE'S ED. CODEGAME (16) — Acción ■ Ubisoft

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes Octubre de 2016.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2017 LIM. ED. (3) — Estrategia ■ SEGA / Koch Media
2. THE SIMS 4 CITY LIVING (12) — Simulación ■ Electronic Arts
3. FARMING SIMULATOR 17 (3) — Simulación ■ Focus
4. BATTLEFIELD 1 (18) — Accion ■ Electronic Arts
5. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) — Simulación ■ Electronic Arts
6. DISHONORED 2 (18) — Acción ■ Bethesda
7. SID MEIER'S CIVILIZATION VI (12) — Estrategia ■ 2K Games / Take 2
8. MICROSOFT FLIGHT SIM X STEAM ED. (3) — Simulación ■ Microsoft
9. FALLOUT 4 (18) — Rol/Acción ■ Bethesda
10. TITANFALL 2 (16) — Acción ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de Noviembre de 2016.

U.S.A.

1. BATTLEFIELD 1 — Acción ■ Electronic Arts
2. THE RESISTANCE: AVALON — Estrategia ■ Indie Boards & Cards
3. SID MEIER'S CIVILIZATION VI — Estrategia ■ 2K Games
4. THE SIMS 4 CITY LIVING — Simulación ■ Electronic Arts
5. THE SIMS 4 (CÓDIGO DESCARGA) — Simulación ■ Electronic Arts
6. FARMING SIMULATOR 17 — Simulación ■ Maximum Games
7. DISHONORED 2 — Acción ■ Bethesda
8. SID MEIER'S CIVILIZATION VI (DESCARGA) — Estrategia ■ 2K Games
9. THE SIMS 3 STARTER PACK — Simulación ■ Electronic Arts
10. TITANFALL 2 — Acción ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon.com de a la 2ª semana de Noviembre de 2016.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 TITANFALL 2

N



■ ACCIÓN ■ RESPAWN ■ ELECTRONIC ARTS ■ 49,95 €



La respuesta de Respawn a las peticiones de una campaña en «Titanfall» ha sido sobresaliente. El regreso de los titantes ha sido épico y asombroso. Es el mejor "shooter" del momento.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 88

3 SID MEIER'S CIVILIZATION VI

N



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES ■ TAKE TWO ■ 49,95 €



Firaxis nos vuelve a enganchar al fascinante mundo de la estrategia por turnos, con una renovación de la fórmula de «Civilization» en la que todo cambia para que todo siga igual.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 86

4 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

9 XCOM 2



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES ■ TAKE 2 ■ 49,99 €



El regreso de la guerra alien nos ha traído un juego tan impresionante como esperábamos. La renovación es total en enemigos, opciones tácticas, personalización, herramientas...

■ COMENTADO EN MM 252 ■ PUNTUACIÓN: 90

10 BATTLEFIELD 1

N



■ ACCIÓN ■ DICE / ELECTRONIC ARTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 49,95 €



Esperábamos mucho del regreso de «Battlefield» y su salto a la Primera Guerra Mundial, pero salvo los modos multijugador, que lo salvan, la campaña es una completa decepción.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 60

11 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 DISHONORED 2

N



ACCIÓN / AVENTURA ■ ARKANE STUDIOS / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 49,95 €



Arkane lo ha vuelto a hacer con la continuación de «Dishonored 2». Toda la esencia de libertad y acción sin límites del juego original se amplían ahora con dos protagonistas, un nuevo mundo de juego, más peligroso y lleno de posibilidades, y una nueva trama de venganza y personajes malvados. ¡Brutal!

COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 92



5 TOTAL WAR WARHAMMER



ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA ■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



Nunca cuatro facciones tan diferentes en «Total War» habían estado tan equilibradas, y nunca imaginamos que el giro dado hacia la fantasía llegase a ofrecer el mejor juego de la saga.

COMENTADO EN MM 255 ■ PUNTUACIÓN: 95

6 GEARS OF WAR 4

N



ACCIÓN ■ THE COALITION ■ MICROSOFT ■ 69,95 €



Aunque su precio no es el más indicado, «Gears of War 4» en PC es una delicia de acción intensa y con una jugabilidad pletórica. Su campaña cooperativa es una maravilla.

COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 80

7 GRAND THEFT AUTO V



ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR ■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

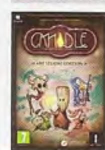
COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

8 CANDLE

N



AVENTURA ■ TEKU STUDIOS / DAEDALIC ENT. ■ AVANCE DISCOS ■ 19,95 €



Un desafío a las neuronas, una delicia para los ojos. «Candle» es una aventura en que la narrativa visual toma el protagonismo y los puzles inteligentes exigirán de ti lo mejor.

COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 84

12 FALLOUT 4



ROL/ACCIÓN ■ BETHESDA GAME STUDIOS ■ KOCH MEDIA ■ 34,95 €



Uno de los juegos más esperados del año se ha convertido también en uno de los mejores. Bethesda nos vuelve a llevar al futuro postapocalíptico para descubrir una obra maestra.

COMENTADO EN MM 249 ■ PUNTUACIÓN: 94

13 MASTER OF ORION



ESTRATEGIA ■ NGD STUDIOS/WARGAMING LABS ■ WARGAMING.NET ■ 27,99 €



Wargaming y NGD Studios han salido airosos del desafío de insuflar nueva vida a uno de los mayores clásicos de la estrategia en PC, con un estupendo remake que engancha que da gusto.

COMENTADO EN MM 258 ■ PUNTUACIÓN: 81

14 WORLD OF WARCRAFT LEGION



MMO ■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 44,95 €



La nueva expansion de «World of Warcraft» nos lleva a vivir nuevos desafíos en Azeroth y nos invita a descubrir la nueva clase del Cazador de Demonios, dando más vida al gran MMO.

COMENTADO EN MM 258 ■ PUNTUACIÓN: 82

15 MAFIA III



ACCIÓN ■ HANGAR 13 / 2K GAMES ■ TAKE TWO ■ 49,95 €



La esperada vuelta de la saga «Mafia» nos trae un juego lleno de posibilidades. Demasiado repetitivo tras las primeras horas, pero es un juego estupendo y con una BSO genial.

COMENTADO EN MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 81

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

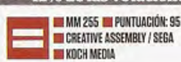
ESTRATEGIA

La lista de estrategia se ha quedado igual que el mes pasado. Pero claro, es posible que con la salida de «Civ VI» el mes que viene veamos cambios. Aunque no adelantemos acontecimientos...



1 TOTAL WAR WARHAMMER

42% de las votaciones

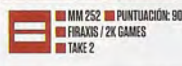


MM 255 PUNTUACIÓN: 95
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
KOCH MEDIA



2 XCOM 2

27% de las votaciones

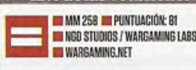


MM 252 PUNTUACIÓN: 90
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2



3 MASTER OF ORION

12% de las votaciones



MM 258 PUNTUACIÓN: 81
NGD STUDIOS / WARGAMING LABS
WARGAMING.NET

4 HEARTHSTONE

10% de las votaciones



MM 230 PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD

5 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

9% de las votaciones

MM 249 PUNTUACIÓN: 92
BLIZZARD
ACTIVISION / BLIZZARD

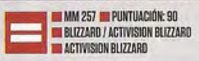
ACCIÓN

La verdad es que no nos imaginábamos que «Mafia III» fuera a entrar en la lista de acción con tal fuerza, pero se ha colocado en tercera posición, pese a las críticas recibidas.



1 OVERWATCH

44% de las votaciones



MM 257 PUNTUACIÓN: 90
BLIZZARD / ACTIVISION BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD



2 GRAND THEFT AUTO V

30% de las votaciones

MM 243 PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2



3 MAFIA III

15% de las votaciones

MM 259 PUNTUACIÓN: 81
HANGAR 13 / 2K GAMES
TAKE TWO

4 DOOM

8% de las votaciones

MM 255 PUNTUACIÓN: 94
ID SOFTWARE / BETHESDA SOFTWORKS
KOCH MEDIA

5 DEUS EX MANKIND DIVIDED

3% de las votaciones



MM 258 PUNTUACIÓN: 82
EIDOS MONTREAL / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA

AVENTURA

El bueno de Sherlock Holmes aguanta en lo más alto, mientras la lista se mueve por debajo. «Virginia» ha gustado, por lo visto, y el resto de destacados se mantiene con problemas...



1 SHERLOCK HOLMES DEVILS DAUGHTER

39% de las votaciones

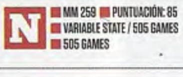


MM 256 PUNTUACIÓN: 82
FROGWARES / BIGBEN
BADLAND GAMES



2 VIRGINIA

32% de las votaciones



MM 259 PUNTUACIÓN: 85
VARIABLE STATE / 505 GAMES
505 GAMES



3 LIFE IS STRANGE

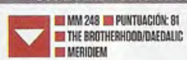
17% de las votaciones



MM 253 PUNTUACIÓN: 89
DONTNOD / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA

4 STASIS

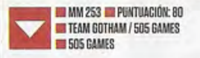
8% de las votaciones



MM 248 PUNTUACIÓN: 81
THE BROTHERHOOD/DAEDALIC
MERIDIEM

5 THE GUEST

4% de las votaciones



MM 253 PUNTUACIÓN: 80
TEAM GOTHAM / 505 GAMES
505 GAMES

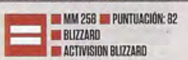
ROL

Con la lista de rol entramos en un período de placida calma. Nada se mueve, si acaso, y ligeramente, los porcentajes de las votaciones, pero nada altera las posiciones.



1 WOW LEGION

42% de las votaciones



MM 258 PUNTUACIÓN: 82
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD



2 THE WITCHER 3 WILD HUNT

23% de las votaciones

MM 244 PUNTUACIÓN: 98
CD PROJECT RED
BANDAI NAMCO



3 DARK SOULS 3

15% de las votaciones

MM 254 PUNTUACIÓN: 91
FROM SOFTWARE
BANDAI NAMCO

4 PILLARS OF ETERNITY

8% de las votaciones

MM 243 PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

5 FALLOUT 4

2% de las votaciones

MM 243 PUNTUACIÓN: 94
BETHESDA GAME STUDIOS / BETHESDA
KOCH MEDIA

VELOCIDAD

Parecía que «Project CARS» recuperaría la pole que perdió hace tiempo, pero la F1 sigue fuerte en lo más alto. Por lo demás, las posiciones siguen inalteradas. Velocidad sin adelantamientos.



1 F1 2016

36% de las votaciones

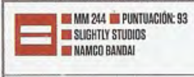


NO COMENTADO EN MM
CODEMASTERS
KOCH MEDIA



2 PROJECT CARS

34% de las votaciones

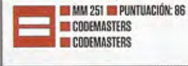


MM 244 PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



3 DIRT RALLY

18% de las votaciones



MM 251 PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS

4 NEED FOR SPEED

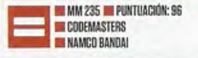
9% de las votaciones



MM 253 PUNTUACIÓN: 82
GHOST GAMES / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS

5 GRID AUTOSPORT

3% de las votaciones



MM 235 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

La conquista del universo sigue levantando pasiones mientras por detrás, inasequibles al desaliento, se mantienen las posiciones de submarinos, sims y máquinas de guerra diversas.



1 ELITE: DANGEROUS

35% de las votaciones



- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



2 SILENT HUNTER 5

31% de las votaciones

- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT



3 LOS SIMS 4

27% de las votaciones

- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA

4 WORLD OF WARSHIPS

6% de las votaciones

- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

5 WORLD OF WARPLANES

1% de las votaciones

- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING

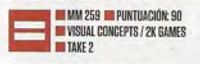
DEPORTIVOS

Parece que «NBA 2K 17» ha llegado para quedarse en lo más alto. Ni el fútbol ni su predecesor son capaces de hacerle sombra. De momento, el partido se decanta claramente a su favor.



1 NBA 2K17

40% de las votaciones

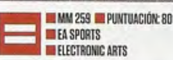


- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 90
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



2 FIFA 17

28% de las votaciones

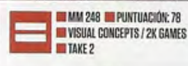


- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 80
- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS



3 NBA 2K 16

12% de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2

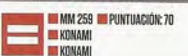
4 FIFA 15

11% de las votaciones

- MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 92
- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

5 PES 2017

9% de las votaciones



- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 70
- KONAMI
- KONAMI

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
42% de las votaciones	30% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
49% de las votaciones	29% de las votaciones	22% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
43% de las votaciones	34% de las votaciones	23% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL

1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
46% de las votaciones	34% de las votaciones	20% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUAOIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD

1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
46% de las votaciones	31% de las votaciones	23% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
39% de las votaciones	36% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

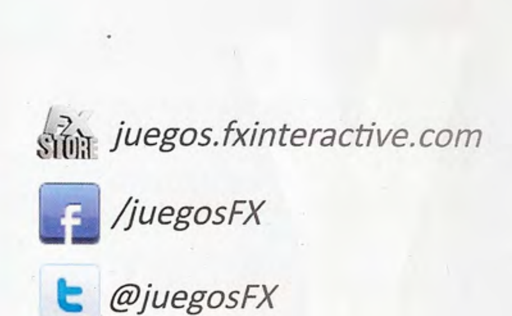
1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
48% de las votaciones	40% de las votaciones	12% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

X-Plane 8 se estrena en FX Store

50% de descuento en la semana de lanzamiento







EL SIMULADOR DE VUELO PROFESIONAL

Certificado por la FCC (Aviación Civil de los Estados Unidos) para la formación de pilotos.

DISFRUTA DEL MÁXIMO REALISMO

Aviones, cabinas, terreno, ciudades y aeropuertos recreados hasta el mínimo detalle

PILOTA TODO TIPO DE AERONAVES

Reactores, cazas, avionetas, helicópteros, dirigibles... Incluso el transbordador espacial.





PREY

¡La humanidad en peligro!

Lo que parecía una agradable mañana más para Morgan de repente se vio transformada en una horrible pesadilla. ¿Qué está pasando? ¿Qué son esas sombras? Y, ante todo... ¿quién eres y dónde estás?

La saga «Prey» ha tenido una historia de lo más accidentada. El «Prey» original surgió allá por 1995 como un proyecto de 3D Realms que se acabó convirtiendo en un mito, casi a la altura de «Duke Nukem Forever». Mucho tiempo después y tras numerosos avatares de desmentidos sobre su cancelación, apareció por fin hace diez años, en 2006, de la mano de 2K. Fue un estupendo y original juego de acción, cuya continuación, que iba a ser publicada por Bethesda, desapareció del mapa tras haber sido mostrado en el E3 de 2011... hasta hoy.

El renacimiento

«Prey» resurge en el E3 con un anuncio oficial en que la saga se reinicia, cambia de aspecto, estilo y trama y nos sumerge en el universo de una estación espacial, la Talos I, en el año 2035. Morgan Yu, protagonista de la nueva historia, despierta de lo que parece una serie de pruebas experimentales para descubrir una aterradora realidad: formas de vida extraterrestre han invadido la estación espacial en la que ha descubierto que se encuentra, para su sorpresa.

Sí, porque Morgan creía estar en la Tierra, trabajando para TranStar, la compañía propietaria de la Talos I. Y sí, trabaja para TranStar, pero no como creía.

El nuevo «Prey», como suele ocurrir con los juegos de Arkane, tiene detrás de su acción y su trama una historia compleja

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Arkane/Bethesda
- **Fecha prevista:** 2017

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción futurista**, ambientado en una estación espacial, la Talos I.
- Seremos **Morgan Yu, un personaje cuyo pasado deberemos descubrir**, al tiempo que los misterios de la Talos I.
- Combatiremos a la **amenaza alienígena de los Typhon**, que han tomado la estación.
- Podremos **escoger el género** del protagonista.
- Tomaremos **decisiones en el juego con libertad**, así como la exploración, que definirán el desarrollo del personaje,



¡Bienvenido al futuro de la humanidad! Morgan Yu es el eje de una historia futurista relacionada con invasiones alienígenas, investigaciones militares secretas, una estación espacial repelta de misterios y la supervivencia de la misma humanidad.

LA HISTORIA DE TRANSTAR

La trama de «Prey» arrancará mucho antes de lo que nos imaginamos, con la historia de TranStar, la compañía detrás de la Talos I, cuya actividad tiene su origen en... 1958.



Tras lanzarse un satélite soviético en 1958, una avería en el mismo llevó a la URSS a enviar una misión, que descubriría vida extraterrestre en el mismo. Una forma de vida que atacó a sus cosmonautas.



La contención de estas formas de vida se produjo gracias a la colaboración con EE.UU. Todo ello dio origen a una estación espacial que, con el paso del tiempo, se acabó convirtiendo en la Talos I.

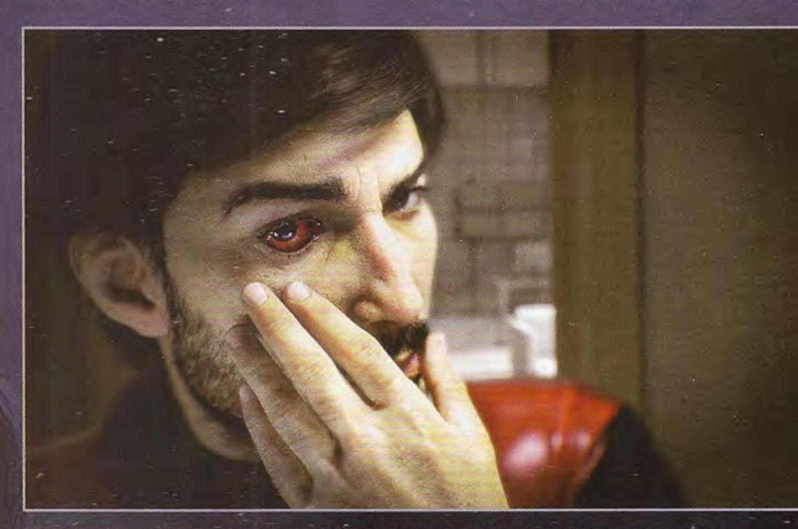
que arranca, en este caso, casi un siglo antes, cuando en 1958 el descubrimiento de una forma de vida extraterrestre en un satélite espía soviético trastoca el concepto de la humanidad sobre nuestra propia existencia.

Un par de años después EE.UU. y la U.R.S.S. crean un programa secreto para construir una estación espacial, Kletka, que ve la luz en 1963. El objetivo, claro, es contener a los Typhon, la especie alienígena, cuya extraña forma de sombra desconcierta a los científicos.

Tras varios años de pruebas, investigación y, finalmente, accidentes de contención, en 2030 nace la Talos I, como tal, evolución de aquella estación primigenia y dominada por TranStar.

Más que acción

Lo que Arkane ha desvelado hasta el momento de «Prey» nos habla, muy en la línea de sus producciones, de algo que va más allá de un simple juego de acción y tiros, aunque sea en el espacio exterior. La libertad de exploración, inclu-



¿Qué te pasa, Morgan? Las primeras imágenes que Bethesda y Arkane desvelaron de «Prey» nos mostraba a un Morgan, el protagonista, que día a día en su rutina iba mostrando un aspecto cada vez peor y más enfermizo. ¿Cuál es la causa?

“Unas investigaciones militares secretas se encuentran en el origen del desastre de la Talos I”

so en un entorno contenido como la Talos I, será una de las claves del diseño, así como la elección personal del jugador en sus tácticas, selección de armamentos y uso de herramientas de todo tipo –científicas, mecánicas, militares– como parte de sus recursos para combatir a los enemigos... y descubrir los secretos de la Talos I.

La propia identidad del protagonista será uno de los puntales de «Prey», porque además de ese toque de rol que la narrativa del juego dará a nuestro personaje, la forma en que Arkane ha definido a Morgan Yu pone en las manos del jugador su personalidad. Las decisiones que tomemos en la piel de Morgan, empezando por la elección de su género –como puedes ver a la derecha– tendrán consecuencias en el juego. Es algo que hemos visto en títulos de Arkane como «Dishonored» o «Dark Messiah». No tendremos habilidades diferentes si somos hombre o mujer, sino según las decisiones que tomemos. Así como el nivel de caos en «Dishonored 2» afecta al mundo de juego, en «Prey» habrá algo parecido de acuerdo a cómo juguemos. Pero no habrá limitación, en este sentido. Las decisiones serán nuestras.

Asimismo no todo se limitará a las armas disponibles, sino a poderes y habilidades que podremos asimilar de los Typhon –la transformación en sombra, al estilo de «Dishonored 2», parece una de ellas–. Es algo que afectará a nuestra propia humanidad. Bueno, a la de Morgan, y que en la trama del juego tiene más relevancia de la que ahora podemos imaginar.

Arkane, de nuevo, pone al jugador como eje de la acción, no limitándonos a seguir un camino sino a hacer nuestro propio camino en un entorno salvajamente hostil y desconocido, en el que las incógnitas sobre el universo de juego, el enemigo y hasta el propio protagonista son constantes. Si crees estar preparado para salvar al mundo, incluso sin saber si eres un héroe, viaja a la Talos I. **A.P.R.**

¿MORGAN O MORGAN? ¡TÚ DECIDES!

Como en «Dishonored 2» o en la mayoría de juegos de rol, Arkane pone en nuestras manos la elección del género del personaje al comienzo de la aventura. ¿Morgan o Morgan?

Morgan (masculino): Fue la primera imagen que tuvimos de Morgan Yu cuando el estudio desveló el juego en el pasado E3. El tráiler simplemente mostraba al personaje en una rutina diaria que se veía trastocada por la irrupción de los aliens en una, aparentemente, desconocida estructura espacial en la que realmente se encontraba. Pero la sorpresa de la elección de género la reveló R. Colantonio.



Morgan (femenino): Como explicó Colantonio más tarde, la elección del nombre del personaje protagonista se hizo para que tuviera género neutro (en inglés, claro) de forma que el jugador o jugadora escogiese la apariencia con la que se sintiera más cómodo. A diferencia de «Dishonored 2», parece que no habrá diferencia de habilidades o poderes entre un aspecto u otro del protagonista.

Los misterios de la Talos I nos aguardan. Cuando en el año 2035 la contención de los Typhon se ve alterada, Morgan se convierte en la única esperanza para que la amenaza alienígena no tenga consecuencias desvastadoras para la especie humana. Pero al mismo tiempo irá descubriendo los muchos secretos de la Talos I y TranStar.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA...

WATCH DOGS 2

Hackear San Francisco está al alcance de tu mano... y de tus gadgets. Únete a DedSec y acaba con el poder de ctOS 2.0 el próximo mes.

FOOTBALL MANAGER 2017

La temporada acaba de comenzar para el mánager de fútbol más completo del mercado. ¿Cuál es tu próximo equipo?



KILLING FLOOR 2

Acción salvaje como nunca has visto. Descubre todo lo que «Killing Floor 2» te depara en el próximo número.



TYRANNY

El rol clásico vuelve de la mano de Obsidian. Nos metemos a fondo con «Tyranny» y te descubrimos sus secretos.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing

BLUEOCEAN PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
12/2016
Printed in Spain